DVD 4.7GB大容量 超值附送

怪物猎人 P2G 狩猎影象 翔武的挑战壮
战神 奥林匹斯之链 哈迪斯的挑战演示影像

vol.100

掌机迷

POCKET GAMER

100号特别企划

大家都是掌机迷

掌机迷编辑部秘话＋大乱斗

特稿
BUG的游戏人生
究竟是你玩游戏
还是你被游戏玩

怪物猎人 P2ndG

新人上手教学，手把手教你怎么成为一个真正猎人／各种资料首次披露

口袋妖怪战队2

上手指南介绍／完全剧情攻略／PMGBA 打造

樱花大战 因为有你

时间空洞／灵光守护者

ISSN 1672-8866

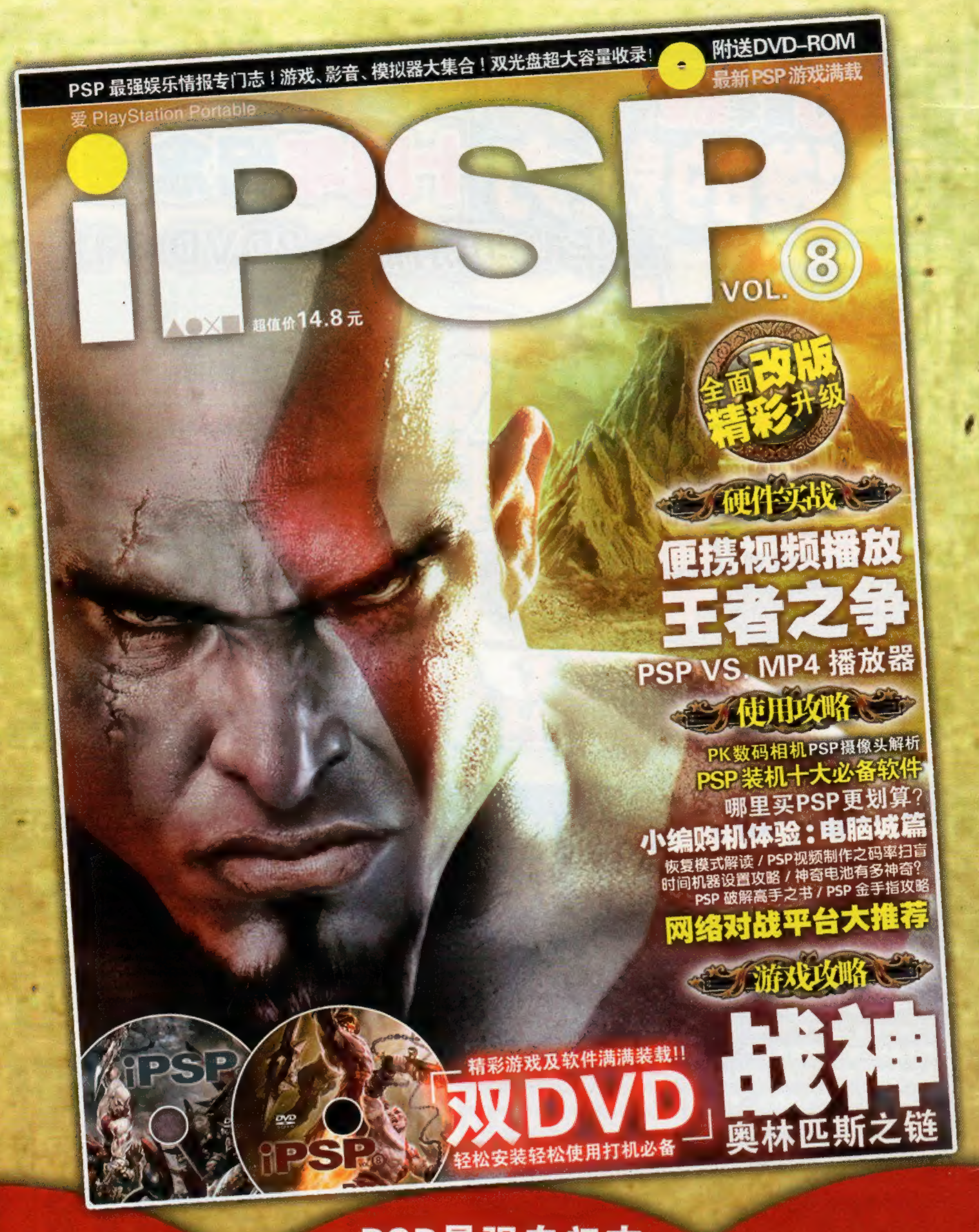


游戏单间

狩人营地／头脑锻炼教室
机战天空／勇者斗恶龙王国
最终幻想双周刊

新作热报

前线任务 2089／晚霞的木工物语
模拟大楼 DS／机器人大战传说



▶双DVD ▶PSP最强专门志
爱PSP就买《iPSP》

▶全国热卖中 !!

▶14.8元

新年全面改版

给你大惊喜

赠 卡娃依皮卡丘长型毛巾
口袋迷独家超值赠礼

赠 80页剧场版漫画
口袋迷珍藏品

結晶塔の帝王

口袋妖怪第一专门志★《口袋迷》编辑部、《掌机迷》编辑部、口袋妖怪网联手打造！

口袋迷 11

POCKET MONSTER FAN

豪华版

赠 口袋大图鉴卡通帖纸A版
超大尺寸轻松收藏

最新动画长篇 口袋妖怪 珍珠钻石

赠 口袋迷精品DVD
精彩连载最新动画

全国上市
热卖中!!

豪华版定价
29.8元
接受邮购



杂志+DVD
总100期
2008年第6期



■怪物猎人P2G

CONTENTS

梦回三国扫描制作

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：8.80元

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

特别策划



终于，迎来了掌机迷的100期，从创刊以来编辑和读者们一同经历了各种风风雨雨，相信各位读者一定早就期待这一期了。掌机迷的各位编辑们也为大家献上这个精心策划的专题，本次专题可以说是编辑部的一次大爆料，相信里面的内容一定都是大家一直想看到的。



不知道从什么时候开始，“人生就是游戏”的说法逐渐得到越来越多人的认同。随着电子科技的发展，游戏机与电子游戏作为“游戏”，被许多出生在电子时代成长起来的人们拿来比对自己的人生。天下没有完美无缺的事物，游戏也是如此，它们有一个共同的名字“BUG”。

良品的挑战 New!

PG攻略战队



在众位猎人的期待之下，《怪物猎人P2G》终于闪亮登场。在前作的基础上做了很大的改动，相比前作要素方面增加了一倍，众多新武器、新防具、新怪物也展现在我们眼前。本作包含了《怪物猎人P2》的所有东西，即便是没有玩过前作的，也可以从这一作直接上手。

新闻中心

新作报道

游戏评测团

软硬兵团

游戏单间

PG吧

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

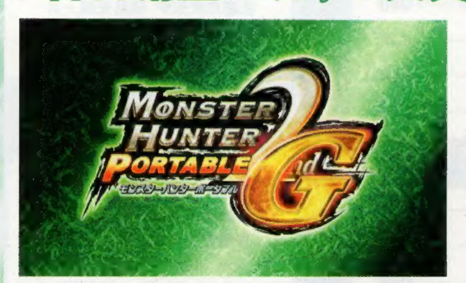
投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

招聘信息

编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至—yp@vgame.cn

《怪物猎人携带版2nd G》日本本土疯狂热卖 首日销量67万，6天突破PSP游戏百万记录



《怪物猎人携带版》系列可谓是PSP上卖的最好的游戏了。CAPCOM看准时机，当PSP由于《怪物猎人携带版2nd》的推动在日本的销量已经明显上升的时候，宣布制作2代的资料篇《怪物猎人携带版2nd G》。经过几个月的宣传，玩家们的期盼却迎来延期2周的消息。焦急的等待过去了，这部神一样的游戏终于在3月27日正式发售。CAPCOM的延期战略果然没有让玩家们白等，在27日当天，日本各大游戏专卖店的门口就排起了长长的队列，热情满腔的玩家们在店铺营业开始的瞬间便疯狂抢购，许多游戏店的存货在1小时之内便被一扫而空。

由于排队玩家的数目过多，各个店铺存货数量有限，所以在许多玩家们排长队的地方，店铺的工作人员只能按照存货数量向排队的玩家派发号码，只有持有号码者才能购买到游戏的软件和同捆主机，这样做是为了防止销售开始之后出现秩序混乱，致使先到的玩家买不到游戏。

在游戏发售的现场，有许多女性玩家在人群中，显得格外注目。以前人们的观念中，女性玩家一般只会热衷于一些题材偏向可爱的游戏，或者一些美男云集的游戏，但是喜欢《怪物猎人》这样硬派风格游戏的女子也不在少数。不过不管怎么说，众多猎友中的女性玩家还是很显眼的。

根据统计，3月27日当天在日本的《怪物猎人P2G》的销售量达到了67万份（通常版65.2万份，同捆版1.7万份），消化率达到了90%。与去年《怪物猎人P2》发售时期相比，销量多了14万。这体现了广大怪物猎人玩家们对于游戏的热情程度。《怪物猎人P2G》创造了日本PSP游戏的最高首日销量，在游戏首日发售之后，该作突破百万已经成为定局了。现在人们所关心的，只是它的销量能比前一作高出多少而已。

根据最新得到的消息，截止到4月1日，《怪物猎人P2G》的日本销量已经达到100万以上，相比前作，只用了不到一半的时间。虽然这并不出乎玩家们意料之外，但是也确实令PSP的爱好者们着实震惊了一把。



↑现场的发售工作有条不紊地进行着。在发售当日购买限定版主机的玩家买走了限定版的大部分。



↑MM玩家也来购买《怪物猎人》，这个游戏的魅力确实太大了，无论是男女玩家都有人很期待。

石小明	不知道我的回函卡能不能赶上100期，如果可以的话那真是太幸运了。（猴子：Yes。）
读者资料	男，19岁，河北省石家庄市红旗大街105号河北师大西校区，050091

热门音乐游戏《吉他英雄：巡回演出》同捆专属周边现身NDS掌上平台

Activision发表音乐节奏游戏《吉他英雄》系列NDS最新作《吉他英雄：巡回演出（Guitar Hero：On Tour）》，将同捆搭配专用控制器周边，提供随身吉他演奏的乐趣。

《吉他英雄：巡回演出》由Vicarious Visions开发，是以电吉他演奏为主题的《吉他英雄》系列首款NDS作品，承袭系列作的基本构成，预定收录超过20首授权歌曲。





游戏特别针对NDS Lite主机设计了专用吉他控制器周边“吉他把手（Guitar Grip）”。吉他把手上具备4个演奏用的按钮以及单手握持用的挂带，只要把它安装在NDS Lite的GBA卡带插槽上，就可以配合NDS触摸屏幕以附属的吉他弹片来进行吉他演奏。

游戏将提供与先前系列作相同的单人游戏模式，并将通过NDS的无线网络来提供双人合奏或是双人竞赛的连线游玩模式，让玩家能随时随地与朋友来热烈的吉他演奏。

NDS《吉他英雄：巡回演出》预定2008年夏季推出。

日本PS Store新增《合金装备》等6款PS1怀旧游戏下载

日本索尼电脑娱乐公司（SCEJ）发表，将自3月21日起在日本PLAYSTATION Store怀旧游戏下载专区追加6款PS1游戏，供玩家付费下载游玩，价格皆为600日元。

本次所释出的6款PS1下载游戏皆为PS3/PSP通用，其中包括即将于PS3推出最新作的《合金装备》，这是当初MGS系列在PS上推出的初版，两张盘合为一体，不包括完全版中的VR训练模式，对应的语言和文字也是日语，喜欢大冢明夫版的Snake的玩家们有机会玩到久违的日版了，过去国内D商出的日版MGS1大多是3张盘英语语音的版本。喜爱此系列作的玩家可先于PS3/PSP重温此一经典名作的乐趣。

6款PS1下载游戏名单如下：

游戏	厂商	备注
设计卫门Kids!	Athena	—
职业麻将 极PLUS II	Athena	—
炼金术士艾莉	GUST	支持DS3震动功能
合金装备	KONAMI	支持DS3震动功能
古惑狼嘉年华	SCEJ	支持DS3震动功能
万兽之王～黎明的贤者们～	HAMSTER	—


注：上述6款PS1下载游戏需搭配PS3/PSP最新版系统软件使用。





郑浩浩	收了2张好人卡，我哭死……（猴子：你确实是好人。这算第三张了。）
读者资料	男，18岁，浙江省乐清市柳室中学高三4班，325604

《VR战士手机版》经典3D对战 王道格斗游戏手机平台初登场

SEGA发表，将自3月26日起在自家i-mode游戏平台“Puyo Puyo！SEGA”推出手机3D对战格斗游戏《VR战士手机版（Virtua Fighter Mobile）》，供玩家下载游玩。

《VR战士手机版》是以1994年在街机平台推出并席卷全球的对战格斗游戏经典《VR战士2》为基础所改编，完整收录10名原作登场角色与隐藏角色DURAL，以及所有招式。

通过新一代FOMA905i手机平台的3D处理能力，游戏以横向宽屏幕方式来呈现近似大型电玩原作的画面与动态，并配合手机操作的特性设置了“招式热键功能”，玩家可将自己喜欢的招式指定到未使用的按钮上，游玩时只要按下单颗按钮即可发动指令复杂的招式。

游戏提供3种游玩模式，分别为挑战所有角色的街机模式，持续不断挑战电脑获得胜场的生存模式，以及让玩家自由练习各角色操作方式的练习模式。手机《VR战士手机版》3月26日推出，月费315日元。





“游戏中心CX博物馆”开展！有野课长再次出镜，粉丝群集！



↑在展示会现场拍照摄像留念的玩家比比皆是。

由著名搞笑游戏明星，被玩家们称呼为“有野课长”的有野晋哉活跃的在日本全国播放的电视游戏节目“游戏中心CX”，这两年来一直受到大家的喜爱。有野课长在游戏中对许多高难度的游戏进行挑战，在新老玩家中获得了很高的人气支持。2007年11月15日，“有野的挑战”题材的游戏在任天堂DS上推出，名为《游戏中心CX 有野的挑战状》，由Bandai Namco发售，受到玩家的一致好评，而这个电视节目的DVD的累计发售量也突破了20万。为了纪念该节目以及游戏在玩家中的影响，3月27—30日，以“游戏中心CX博物馆”为名的展示会在东京都内的晴海客船终端大厅举行。

这次活动完全是为了让游戏节目制作者与玩家进行交流互动、联络感情而开展的。整个“游戏中心CX博物馆”内充满了轻松愉快的气氛。在这3天里，每天上午10点到下午6点，来访的玩家络绎不绝。由于当地附近没有什么饮食服务的场所，所以在现场也有贩卖便当的流动摊点出现。

会场内展示的有曾经在《有野的挑战》中使用的游戏软件，在节目中出现的各种令玩家们留下深刻印象的道具，以及各地的玩家们给有野课长赠送的充满个性的礼物。在陈列品中，为FC版的《波斯王子》、《凯伊的大冒险》等游戏制作的展品，因为是有野课长十分苦手的游戏，所以很受玩家关注。另外“挑战专栏”中还设置了许多《游戏中心CX》的粉丝们最为热衷的内容，可以现场试玩。

游戏的制片人菅刚史氏、摄像师阿部浩一氏、出演“タニー”的谷泽宗明氏等在节目中与有野课长以上一起活跃的角色都在会场出现，并且参与了现场的访谈活动。在其余的时间里，这些节目的主创人员与会场内的玩家一起试玩游戏，并且展开了饶有兴致的交流。



↑曾经在《有野的挑战状》中出现的虚构的FC游戏这次居然以卡带形式出展，虽然只是个模型而已。

徐安天宇	可不可以在《怪物猎人P2G》发售之后推出超详细攻略本？（某编：这期攻略已经很详细了。）
读者资料	男，16岁，黑龙江省哈尔滨市南岗区邮政街140号5单元，150001，QQ：57826365

Hudson为i-Phone开发多款游戏 高桥名人亲自上阵为新作品宣传

苹果的i-Phone自从推出之后，借助手机+iPod的功能在全世界追逐潮流的年轻人中掀起了新的流行趋势，大有和PSP分庭抗礼的局面。而与i-Phone 几乎相同，但是去除了电话功能的最新苹果播放器iPod touch也开始在各国发售。最近，i-Phone和iPod touch的游戏功能被正式宣布，与一般的手机游戏不同，i-Phone由于全靠触摸操作，并且对应转动传感系统。所以i-Phone和iPod touch游戏的开发者将游戏的主要定位设置在“触摸结合转动”上面，一部具有PSP一般影音播放功能的手机，配合NDS一样的操作方式，还吸收了一些GBA体感游戏的要素，i-Phone和iPod touch的游戏显得更加个性化，也是任天堂和Sony所不曾料想到的。在日本，专门为i-Phone和iPod touch开发游戏的公司中，Hudson属于比较活跃并且知名度较高的一家。Hudson的i-Phone和iPod touch专门网站“Do! the Hudson!!”向这两款产品的用户推介该社制作的游戏，并且在3月29日将《冒险岛》系列的主人公，在FC时代以16连射出名的高桥名人（现在担任Hudson产品宣传部部长）来为产品打广告。以“Do! the Hudson!! with高桥名人”为主题的宣传会，于2008年3月29日在东京银座召开。

iPod touch的游戏对应无线LAN机能，支持两点同时触摸（Multi Touch），已经吸引了不少游戏的制作厂商。Hudson在2007年12月开始设置了iPod touch的网站，免费提供游戏的试玩。在这次宣传活动中，高桥名人手持最初的2部iPod，为这部媒体播放器的发展感叹不已。

“现在（iPod touch的游戏）表现已经十分有趣”，高桥名人对此如是评价。在访谈的时候，他提到了iPod touch的加速度感应器，以及以同样技术为基础开发的Hudson育成散步计数器“てくてくエンジェル”。今后Hudson也可能在iPod touch上开发类似的游戏，使用者随身携带的iPod touch作为计步器是十分便利的，玩家可以利用它来进行散步的统计。

随后Hudson执行役员、网络事务开发统括负责人柴田真人就“Do! the Hudson!!”今后的发展进行了描述。现在它上面已经有13部游戏，以后每周都会有更新的内容，这些消息将在近日公开。此外，苹果公司的iPod touch用开发工具将在今年6月免费向公众发放，可从手机网站直接下载，之后可以自己制作软件。Hudson宣布预备在2008年6月以后推出20部以上的游戏。柴田氏在接受采访时说：“两点触摸是目前家用游戏机不具备的机能，我对这一点的感触很大。这对于游戏的开发者来说是一个挑战。”

之后由高桥名人主持的“Do! the Hudson!!”游戏“寻找名人！”试玩大会正式开始。这个游戏的内容就是在众多的疑似高桥名人的家伙里找到真正的名人，参加这个游戏试玩的玩家可以得到Wii版游戏《DECA SPORTA》和其他一些小礼品作为纪念。

在“Do! the Hudson!!”网站上，还有高桥名人的专门博客，几乎每日更新。对高桥名人或者Hudson有兴趣的玩家可以自己Google一下去看看，不过网站是日语的。



↑高桥名人想必大家都很熟悉了，当初创造了16连射奇迹的他，在中国以“冒险岛”的主人公而闻名。



↑iPod touch和i-Phone上面都可以玩这些游戏。



↑机器的操作完全靠手指温度感应触摸，不能用笔。

王驰	再不给我上边角栏我就……我就……-_-哭……看你们怕不怕！（某编：我们难道怕看一个大男人哭鼻子？！）
读者资料	男，20岁，黑龙江省伊春市友好区友好三中21号信箱，153031，QQ：54845356

电玩避雷针

好吃的大家吃,有毒的麻倒我。我不入地狱,谁入?本期的游戏简直是多的爆,别说是每个游戏都玩一遍了,光下载都好几个晚上。

扫雷全攻略之NDS篇

毫无疑问，万众期待的《忍者龙剑传：龙剑》（编号2163）绝对是本期排名第一的大作，虽然樱大战是俊叔的最爱，但考虑到龙饭人多势众还是先说忍龙吧（怕被拍砖）。充分发挥DS机能的画面无可挑剔，全程触摸斩杀爽快度满塞，纵屏BOSS战魄力极大。不过俊叔觉得本作美中不足的也有几点，半调子配音遗憾（只有咿咿呀呀），某些场景会出现无音效或背景音乐的现象，不知道是不是ROM问题，另外杂兵战和机关难度再高一点就更好了。

接下来说俊叔钟爱的《樱大战：因为有你》（编号2157），别的先不提，但凡是N年资历的樱饭，听到熟悉的主题曲就会热血沸腾吧。俊叔简直是大感泪啊，此情此景犹返少时，只不过当年的翩翩少年如今已经堕落成大叔了（难怪泪了）。游戏方式是标准的不思议迷宫,剧情部分实在是太少了,遗憾,按理说以DS的机能制作一部回归系列1/2代形式的作品完全可行啊。

除了当家的樱大战之外，本期SEGA还给粉丝们带来了一款不错的运动游戏，《世嘉超级明星网球》（编号2152）中集结了公司旗下众多角色，索尼克、舞拉拉、桑巴猴等等。而且本作的游戏性很值得一赞，说白了就是卡通夸张版的VR网球，我想专业级的网球手感大家应该满意吧，至少俊叔是没话说了。

以最新同名剧场版电影为蓝本制作的《机器猫：大雄和绿巨人传》（编号2135），采用了时下很流行的双角色设计，哆啦A梦花样百出的道具是游戏的亮点之一。作为一款动作游戏本作的手感还是不错的，也许是对应低龄玩家的缘故，关卡难度似乎不高，但有些地方又特别的烦人。另外就是篇头剧情和教学实在是久了点，想玩要耐心等待哦。

《蜡笔小新：呼风唤雨电影乐园大活剧》（编号2167）？我还以为自己老眼昏花了，这不是GBA时代的东东吗，满腹疑惑地玩了一关，一模一样，更晕了。后来找来资料一看才知道这确实是一款逆移植作品，只不过追加了几个对应新电影的关卡，说老实话，对于已经玩过GBA原版的人来说恐怕没有耐心再玩一遍。

俊叔无语了，《旋风管家2：大屋篇》（编号2164）这款游戏简直就是被心跳回忆灵魂附体了。一开始标题音乐的旋律听着就有点像心跳（疑似），选好角色后故事背景又来个传说之树（不能再抵赖了），同样也是每天进行各种指令提高能力。其实游戏倒是不错的，只是如此向心跳致敬，有点让人哭笑不得。

真不知道《班凯奥魂》（编号2156）是射击类还是益智类，因为本作完全不同于传统的卷轴射击游戏，画面简陋的更像是桌面类,角色和场景几乎由FC级别的点阵组成，莫非现在很流行复古吗，总之令俊叔非常的失望，如此还真不如把红白机的沙罗曼蛇翻出来怀旧一下了。

说到爆走卡车就令俊叔想到GTO，哦尼滋嘎老师以不可达到的速度爆走到学校报道的情节。《爆走卡车传说：黑》（编号2175）虽然是一款赛车游戏，但在剧情方面确实有下足功夫，当半个文字AVG游戏玩也未尝不可。限于机能本作的画面只能用粗糙来形容，完全看不到轮子在转，几乎就是一个方块在路上滑行，喷火特效也完全失败，看来DS还是不适合制作3D赛车游戏啊。不过好在本作的卖点并不是欣赏美景，从头到尾就是一个撞字，还算过瘾，速度感也还不错。

DS的触摸机能是众厂商挖掘的亮点，不过《结界师：黑芒楼袭来》（编号2172）却是当

本文内容只代表作者个人观点，与本刊言论立场无关。

了一回典型的反面教材，让俊叔再一次深刻体会到弄巧成拙的内涵。其实本作的画面还算不错，标准的日式2D画风中规中矩。真正上手玩才发现除了过多的解说频繁打断流程令人恼火以外，更要命的是十字键和触笔同时进行的操作方式。右手悬空持笔，左手要持机还要操作十字键，要知道这是动作游戏啊，根本没法玩了，没啥说的，被雷到了。

俊叔向来对高达不太感冒，只知道最近OO系列新番动画非常火的样子。这款以动画为蓝本改编的动作游戏《机动战士高达OO》（编号2187）整体素质尚可，3D画面虽然不算精细但在DS上也算过的去，操作手感中规中矩，不过难度貌似不太高。众多可选机体中格斗系的优势过于明显，冲过去砍几刀就能解决问题的，射击系就要打老半天，平衡性有待商榷。总的来说是一款粉丝向的游戏，不懂高达的玩家请绕道。

《课长岛耕作DS：万能先生的爱情和事业》（编号2178），坦白地说面对这样的游戏俊叔已经从新奇发展到了作呕的程度，我想诸位应该也差不多的反映吧。搞不懂怎么一下子DS上会接二连三的蹦出这么多同类游戏，任天堂不出面调控的吗，至少不要都集中在一个月内发售吧。对于不懂日语的玩家来说，本作根本没法玩下去，略懂皮毛的俊叔也很头晕，里面都是些日本职场的关键词和常识，几乎成了名词问答了，罢了罢了。

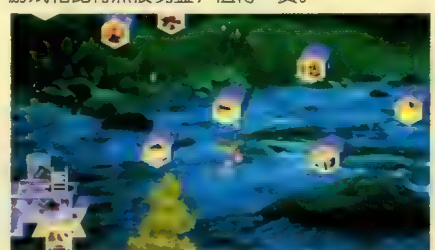
扫雷全攻略之PSP篇

早就听说《无限回廊》是一款很浪费机能很另类的游戏，如今一试果然如此，画面简陋到极点，全白色的世界中只有几条方块加一个小人，不过欧式古典背影音乐还算舒服。说另类也是没错的，如果不仔细看清楚（并理解）游戏规则的话，恐怕一关都过不去，坦白地说俊叔起初也不知道怎么玩。心法口诀传授给大家(小朋友我这里有一本武功秘籍只卖10块)：掩耳盗铃+眼不见为净，慢慢去悟吧。

某网站把《回转赛车》这款游戏捧的比较高，下载页面还特地红色醒目标出，俊叔上手试玩后感觉有点名不副实，本作充其量只能算个二三流的小游戏。玩法就是控制一个球通过各种地形到达目的地，手感倒是不错的，不过整个游戏制作的比较粗糙，3D建模完全不是PSP应有的档次，背景音乐也很单调，总的来说把本作归为雷也未尝不可。

《海腹川背携带版》移植自PS版本原作，虽然是一款定位为怀旧复刻的游戏，但说实在的如此简陋的画面别说是PSP了，可以说都很难对得起PS的机能，充其量是达到了超任的水准。游戏的玩法就是充分利用抓钩来通关，初上手颇有些难度，俊叔这把年纪的老鸟尚勉强耐着性子，何况是玩惯了大作的玩家，恐怕不雷都不行了。

PSP每期都有一款赛车大作登场，这次是《福特拉力越野赛》，与日式赛车游戏不同本作风格很硬派。无论是车辆还是场景的建模都很实在，几乎没有特效可言，所以看上去菱角会比较明显。作为一款野外赛车游戏，各种地形的高低差做得非常真实，这点与赛道型同类游戏相比特点很明显，值得一赞。





DS雷区探明	
《班凯奥魂》（编号2156）	——理由：太简陋。
《结界师：黑芒楼袭来》（编号2172）	——理由：弄巧成拙。
《万能先生的爱情和事业》（编号2178）	——理由：泛滥了。
PSP雷区探明	
《回转赛车》	——不如玩PC同类游戏。
《海腹川背携带版》	——非骨灰玩家避之。

本文内容只代表作者个人观点，与本刊言论立场无关。

PG视点

本栏目的开设，围绕着玩家们关心的话题进行讨论，也希望大家能够和我们一同关注。

April, a Month to Remenber

说到四月，最先出现在大家心目中的是什么？愚人节？樱木花道的生日？抑或是一个新财年的开始？不同的人有不同的答案，而在今年的4月份，有两件事情与往年不同。

其中一件是PSP的《怪物猎人P2G》发售一周就打破了百万记录。作为PSP上销量最高的系列游戏之一，《怪物猎人》自从被移植到这台掌机上之后便一直受到各位喜欢这个系列的玩家们的热烈欢迎。谁也不会想到，当初日本电玩界游戏网游化的时候，CAPCOM的几位主创人员凭借一个简单的想法开发的狩猎游戏，会在后来的掌机上大红大紫。毕竟当时家用机的网络游戏很少，与PC上多如过江之鲫的网游相比，《怪物猎人》并没有被许多人看好。直到游戏真正发售之后，玩家们从其中感受到以前没有经历过的乐趣，加上PSP诞生之后移植消息的公布，《怪物猎人》才被许多中国玩家关注。当《怪物猎人P2》发售之后，许多人也不会想到这个游戏会在PSP赶不上NDS的日本创下销量破百万的记录。随着《怪物猎人》系列在日本本土的大流行，世界上越来越多的玩家开始对它产生了喜爱之情，于是《怪物猎人P2G》从宣布推出到实际发售，虽然只隔了几个月的时间，但是公众的目光早已经被磁铁般的游戏标题所吸引。早在游戏发售之前，购买者的长队已经排在各家游戏店门口了。之后的情况果然不出人们所料，首日近70万的销量，各大游戏店消化量超过90%，无论是买到游戏的玩家还是出售游戏的商家都心花怒放。截止到4月1日，《怪物猎人P2G》在日本的出货总量超过100万，根据市场的消化率计算，实际销量已经突破了百万大关，这在《怪物猎人》乃至整个日本PSP游戏销售的历史上是没有先例的。由此可见，一个游戏系列只要创出名气，受到多数玩家的广泛关注，那么它的续作在保证质量的前提下，能够热卖是板上钉钉的事情。而在这一切的背后，又凝聚了多少制作人员的心血，和各个方面的通力合作呢？玩家在游戏的时候，应该体会到，一部优秀的游戏，是用无数人的努力投入堆砌出来的。



本月的另外一件事就是PG杂志100期。这件事说大不大，说小不小，从2003年创刊到现在，这段时间对于许多人来说，只是短短的不到5年，在这5年里，我们周围的环境发生的变化，并不比这本杂志的变化小。5年对于人类来说，只是从新生儿到幼儿的成长过程，虽然不长，但是对于一个人来说，却是非常重要的一段时间。而对于杂志来说，这5年里PG经历了各种考验，无论是杂志的规模、内容还是制作团体的人员，都有了很大的变动。但是大家的工作热情并没有比当初减退。许多朋友走了，许多朋友来了。我们这些长期留守的老编辑们依旧在自己的岗位上继续努力着。为了记住这个非同寻常的四月，本期刊登了翔武同学充满爱与血汗的《怪物猎人P2G》攻略，以及由新老编辑们共同打造的100期纪念专稿《我们都是掌机迷》，给各位一直关爱怪物猎人与PG的掌机迷们。

周羽	Persistent people begin their success where pthers end in failure!（Monkey: I can't agree more.）
读者资料	男，19岁，天津市河北区杜鹃道康桥里小区，300240

纵观掌机业界风云变化

中国掌机游戏流行榜

3月1日—3月15日
（人气统计）

NDS双周游戏热门榜TOP15

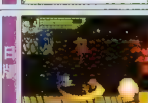
1 日版



超剧场版Keroro军曹3：天空大冒险

NGBI　ACT
2008.2.28　人气指数：51315
根据本月上映剧场版改编的动作游戏。

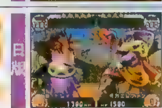
2 日版



影之传说2

TAITO　ACT
2008.3.13　人气指数：38712
20年前FC上经典忍者动作游戏的续作。

3 日版



兽神传：终极兽战士

KONAMI　RPG
2007.9.27　人气指数：38694
对应专用读卡器，上月发售第2弹卡片。

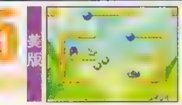
4 日版



永生之酒

MediaWorks　AVG
2008.2.28　人气指数：28445
DS电击文库系列电子小说，动画内涵。

5 美版



泡泡龙 双重射击

Marvelous　ACT
2008.3.3　人气指数：27015
有点像街机上雪山兄弟的泡泡龙游戏。

6 日版 **成功男士迷人生活 白天讲座篇**
●TAKARA TOMY ●ETC ●2008.2.14 ●人气指数：25908
游戏汉化完的那一天，真·神作确认。

7 欧版 **问题日语校正**
●HUDSON ●ETC ●2008.3.10 ●人气指数：21740
又快日语考试报名了，正好拿来一用。

8 日版 **使命召唤4 现代战争**
●Activision ●FPS ●2008.3.13 ●人气指数：20680
本作与家用机版是“平行线”的关系。

9 美版 **忍者反应**
●EA ●ACT ●2008.3.6 ●人气指数：18350
锻炼反应能力的迷你游戏大杂烩合集。

10 日版 **智力拼图DS**
●HUDSON ●PUZ ●2008.3.6 ●人气指数：17839
以世界各地的风景为主题的解谜游戏。

11 美版 **不可思议之迷宫 风来的西林**
●CHUNSOFT ●A·RPG ●2008.3.11 ●人气指数：17241
看清楚游戏标题！不是西来的风林

12 美版 **右脑检定**
●SEGA ●ETC ●2008.2.26 ●人气指数：14829
脑残程度比任天堂的脑白金稍微好点。

13 美版 **杀虫剂**
●GAMECOCK ●ACT ●2008.2.26 ●人气指数：14519
风格有些另类的美式动作冒险类游戏。

14 日版 **可爱方块 好奇少女DS**
●dimple ●PUZ ●2008.3.10 ●人气指数：14496
光看游戏封面的话感觉还是比较萌的。

15 日版 **幼犬转转乐园**
●NBGI ●ETC ●2008.3.8 ●人气指数：14378
又是拿小狗来卖萌的迷你小游戏合集。

PSP双周游戏热门榜TOP15

1 美版



战神 奥林匹斯之链

SCEA　ACT
2008.3.4　人气指数：246064
游戏很黄很暴力，心智未熟者请远离。

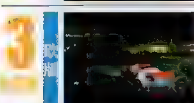
2 台版



密域奇魂 伊底亚传承

SCE　A·RPG
2008.3.6　人气指数：98728
嗯，这就是编码灵魂的台版官方译名。

3 欧版



速度与激情 东京漂移

NBGI　RAC
2007.10.26　人气指数：69825
根据2006年夏季上映的同名电影改编。

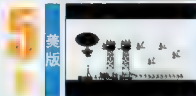
4 韩版



瓦尔哈拉骑士

Marvelous　RPG
2007.9.7　人气指数：49399
跟瓦尔基里北欧女神传没有任何关系。

5 美版



啪嗒砰

SCEA　ACT
2008.2.26　人气指数：28532
啪嗒啪嗒啪嗒砰，啪嗒啪嗒啪嗒砰……

6 美版 **美国职业棒球大联盟08**
●2k Sports ●SPG ●2008.3.3 ●人气指数：21343
美利坚职棒大联盟系列游戏的最新作。

7 欧版 **电视迷 家庭对抗版**
●UBI ●ETC ●2007.12.7 ●人气指数：16912
欧美十分具有人气的问答类综艺节目。

8 欧版 **暗黑衰落**
●Ivolgamus ●PUZ ●2008.3.7 ●人气指数：11613
有严肃故事背景设定的益智解谜游戏。

9 廉价版 **卡普空经典游戏合集**
●CAPCOM ●ACT ●2007.9.13 ●人气指数：9352
比PS2版还要多收录进来3款街机作品。

10 亚版 **极·魔界村**
●CAPCOM ●ACT ●2008.3.14 ●人气指数：7651
以超高变态难度出名的核心动作游戏。

11 欧版 **落银城**
●2K Games ●A·RPG ●2008.3.12 ●人气指数：7630
标题取自在游戏开始时被毁灭的都市。

12 美版 **荒野兵器XF**
●SCE ●S·RPG ●2008.3.3 ●人气指数：5915
索尼自己打造的3大原创RPG作品之一。

13 欧版 **机密武装 蔓延**
●KONAMI ●FPS ●2008.3.14 ●人气指数：5033
PSP上的第1款第一人称视角射击游戏。

14 美版 **极限冲刺 迎面相撞**
●Warner Bros ●RAC ●2008.3.14 ●人气指数：4529
这个系列第一款登陆掌机平台的作品。

15 美版 **职业进化足球2008**
●KONAMI ●SPG ●2008.3.11 ●人气指数：2100
在前作的基础上有了很大程度的进化。

本期的看点毫无疑问是战神，在欧美及国内的高人气继续带动PSP销量井喷。另外《啪嗒砰》也发售了美版，这个小品级游戏看来无论在哪都相当受欢迎。而NDS方面则是低迷得可以，20年磨一剑的《影子传说》续作并没有想像中那么有诚意，过飘的手感和丢帧的画面让人大倒胃口，唯一的亮点大概就是听起来还算带有怀旧气息的背景音乐了，无责任推荐。

周启明	做人要低调，别让我上边角栏……（某编：你说不上就不上啊，那看到这张回函的我岂不是很没面子）
读者资料	男，14岁，合肥省外贸二生活区，230022

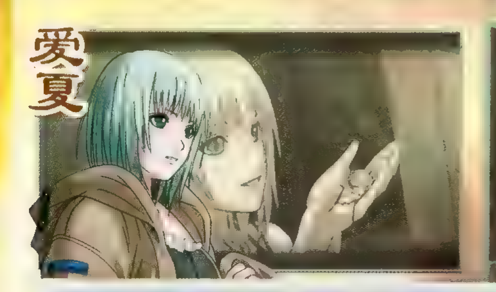
FRONT MISSION 2089 Border of Madness

NDS	Square Enix	2008年5月29日
	SRPG	1人/5040日元
	前线任务2089 疯狂边界	容量未定

多彩的人物登场!暴风队展开全新物语!

95年《前线任务》登陆了SFC平台，一经发售就获得了很高的人气，本作《疯狂边界》为手机版《前线任务2089》的移植版。游戏背景是全世界的两个最庞大的势力在太平洋的哈夫曼岛发生了冲突，玩家需要驾驶泛用型机动兵器WAP进行战斗。前线任务系列的军事风格依然健在。游戏剧情以主人公为中心，通过和其他人物对话发展剧情。本系列作品的最大特点就是游戏世界观和历史的设定，与其他同类型游戏几乎一致，因此玩家很容易上手。本次报道为第二弹，将向大家介绍一些配角。

爱夏



精通脑神经学，14岁时已经取得了4个博士头衔的天才美少女，在谜之部队“邦派尔斯”进行研究，虽然只有18岁但是思想非常成熟。和瞳有着非常深厚的友情。似乎负责着部队的兵器开发任务。

雷切尔

有名的私人报社新闻工作者。曾多次把暴风小队从危机中拯救出来,对危险总是怀有旺盛的好奇心。一头红发加上红色军装让人感觉非常温暖,暴风小队经常从他这里得到有利的情报。虽然外貌看似15岁左右但其实已经23岁了。

泛用型机动兵器通常攻击方式有三种

格斗攻击



远距离攻击



邦派尔斯的精英小组 NUMBERS 登场

击破各地联合军队的谜之部队邦派尔斯部队，他们中优秀的战士被称为“NUMBERS”。本次将向大家介绍一下“NUMBERS”中的三名队员，他们在完成某次任务的途中遇到了暴风队，于是一场激战不可避免。他们到底有什么目的？为何要与暴风队发生战斗？暴风队和精英部队“NUMBERS”发生战斗能获胜吗！？



死神

这样的任务得使用这种东西……

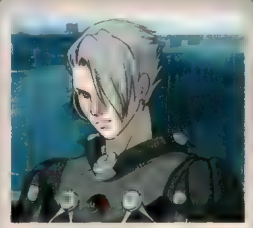
负责测试新装备的“NUMBERS”队员。比起与暴风队发生战斗更惦记的是自己的任务，拥有任何时刻都把任务目标放在第一的使命感。就像他的名字一样，生命在他眼中一文不值。



食人怪

这样的身手不正是警备WAP吗！

担任食人怪队队长。执行任务时与暴风队发生战斗。只考虑该如何完成自己的任务，其他不相干的战斗全部交给增援部队执行。看似好像只有力气没有头脑，其实头脑非常聪明。



狮蝎

这种程度的素材根本没有用处。

“NUMBERS”的一员。擅长驾驶大型机动兵器。能够压制自己的情感，非常冷静的性格。如果有人阻碍他完成任务，就算是自己人他也会毫不留情地干掉对方。



EMBLEM of GUNDAM

エンブレム オブ ガンダム

独特系统

NDS	BANDAI	2008年5月1日
	SLG	1人/5040日元
高达纹章		容量未知

《机动战士高达》系列新作《高达纹章》续报来喽！本作中将向大家揭露大量高达世界中没有交代清楚的谜团，并且还有游戏中战斗场所的理由、人物行动的真相等等，简而言之就是原作中没有描绘的高达里世界！

接上期报道，本次将主要向大家介绍战斗系统和之前高达系列其他作品的区别，还有游戏中华丽的战斗场面。



↑飞行机体的机动性非常高，无论是战斗中还是移动中都有很大的优势。但是如果在海面上抛锚了的话，就连MS都可以破坏它。

利用地形效果



→根据地形选择战术使得攻略地更加容易。

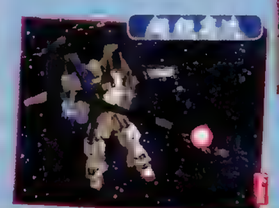
←在宇宙中战斗，从图中可以看出用扇形表示的占领区域。

地图不用格子划分区域

本作中分为描写剧情的冒险部分和战斗部分两个部分，在上期中我们详细介绍了冒险部分，本期将主要介绍一下战斗部分。战斗时地图一改以往的用格子划分区域的风格，不再是使用正方形或者六边形格子，而是用区域表示的国家或者县划分，并且每个区域用都有属于自己的名字，游戏中会出现“死守XX区域！”等话语，要求玩家战斗时必须有区域意识。不知道这样的全新设计会给玩家带来怎样的感受，不过从制作人芝村裕吏的访谈中可以看出制作小组对这样的设计非常有信心。

战斗画面介绍

如同看原作电影一样的战斗画面！本作中加入了历代《高达》游戏中没有描述的MS的真面目。下面就让我们看看战斗画面吧！





↑经过地球联邦军改造的MS，机身加上了加农炮和盾牌，相信多彩的武装一定会吸引玩家。



→《机动战士高达第08MS小队》中登场的机体。

←克瓦特罗大尉驾驶的金色MS。

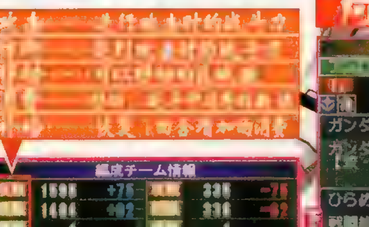
让你的战斗更加华丽！

打造最强的战队

战斗时敌方最多带领10支部队，而每支部队最多两名驾驶员和10架机体。并且同一个区域可以驻留多个队伍，对同一区域的队伍可以使用“编成”指令，各机体在进攻和防御时有不同的属性，队伍中的所有机体的合计值加上驾驶员的能力就是这个队伍的战斗力了。



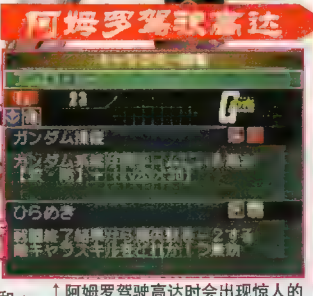
原作中的人气机体和驾驶员现在设定有级别和技能。技能内容有“队伍中的MS的攻防战级别×10”等，非常丰富。基本上级别越高技能的效果越显著。接下来用阿姆罗和高达举例，大家可以看看实际战斗中的组合变化。





←在“编成”选项中可以看到己方所有驾驶员和机体的属性与技能。

阿姆罗驾驶高达





↑阿姆罗驾驶高达时会出现惊人的能力，两者组合简直是逆天技能。

战力决定战斗优势

进入地方占领的区域或者敌方侵入我方的区域就会发生战斗。进攻方是攻战，被攻方是防战。并且攻防战的数值对应地形还有修正，再加上驾驶员的技能等要素，战斗非常多变。机体不存在HP或耐久度等数值，能否击破敌方机体需要看战力差距。由于本作的制作理念就是要打造高达历代没有过的独特要素，制作组大胆地将这些新要素加入游戏，不知道是否会受到玩家的好评。

加强的新机体



→提坦斯驾驶的可变机体，装备有大型的光束枪。

←布莱德的母舰多次都无法打败的夏亚乘坐的红色扎古。



↓阿克西斯开发的大型MA。



大工要拯救地球？PSP平台源军大暴走

关卡介绍 1

可爱有趣的游乐园

[illegible]，众人正沉浸在开心的气氛中，黑木组的魔手却已经伸向了这里！[illegible]

90年代的经典游戏《大力工头阿源君》的新作即将发售！本作为充满了各种精彩关卡的横版过关动作游戏。游戏中充满了诙谐幽默，是一款很适合休闲的游戏。本作中的反面角色是一些恶德建筑公司,他们会使用各种机器来攻击玩家们。而玩家需要做的便是控制阿源君，用手中的大槌打飞各种敌人。主人公源君要做的不仅仅是给予敌人痛击，还要解决人们心中的烦恼！下面将向大家介绍一下充满各种机关的游戏中该如何解决人们心中的烦恼。

←阿源君在游乐园的入口附近被一个怪人袭击了。估计这也是恶德建筑公司派来的吧。

夺回我们的游乐园！

↑小孩子非常喜爱的旋转木马等游乐设施都被黑木组占领了！

解除恋爱困扰

游乐园的摩天轮中有一对恋人,他们虽然相爱但是总是显得非常不好意思,阿源君一锤将恋爱的烦恼全部击飞,这时看不到的敌人就出现了,原来就是这些东西困扰着人们。阿源君为了人类的幸福战斗吧！

关卡介绍 2

绀寺井十字路口

[illegible]寺井十字路口，他们在这里随意地进行施工，这条街道的市民已经受不了了。大工阿源君立即赶往现场解救这里的居民。

→关卡绀寺井十字路口的BOSS"打地基的鬼铁一郎"。这个人力大无穷，危险的铁柱在他手中就像挥舞一根木棍一样轻松。

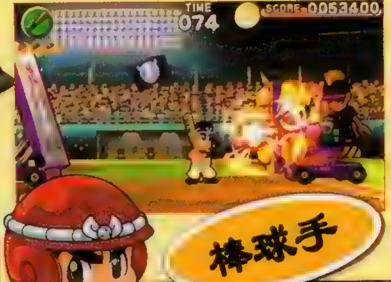


危险的作业员

变身成各种职业解决烦恼！



↑在海底关卡中阿源君将身穿潜水服击溃黑木组。



←用棒球棒攻击敌人吧！必杀技是全力投球！

棒球手

必杀技

↑被称为"刚速球"的必杀技。相信是谁挨上这一下都会吃不了兜着走吧。

寿司店

←蓄力制作巨大的冷冻金枪鱼。必杀技是使用绿色的芥末攻击周围的敌人。

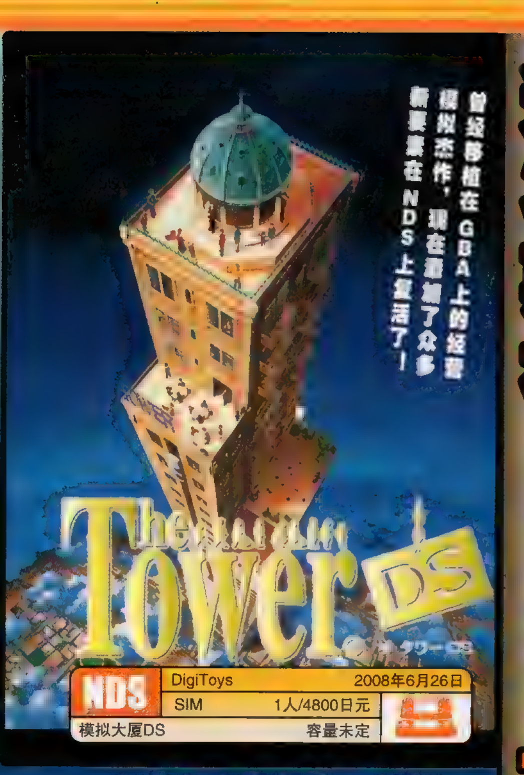
必杀技

源君

阿源君是在日本某个手工业者居住区"都乱目"町中长大的青年。是建筑会社"桐岛组"中祖父辈超过三代的本土出生的木匠。

郭秋友	高考快到了，心情那个叫"紧张"啊！我的小P快到了。考后就是我展翅高飞游戏人生的时候啦！祝自己高考有个好成绩！
读者资料	男，20岁，广东省揭西县棉湖中学高三（9）班，515438，QQ359942550

这次要在NDS上建造超豪华大厦！



NDS	DigiToys	2008年6月26日
	SIM	1人/4800日元
模拟大厦DS		容量未定

本作是大家熟悉的《模拟》系列游戏制作人齐藤由多加先生亲手制作的，这是一个经营高层大厦的模拟游戏，游戏中玩家要做的是解除居住者的种种不满。

游戏的目的

立志打造超豪华大厦

游戏的目的非常简单，玩家要作为大厦的经营者消除居住者的精神压力，进而发展游戏剧情。如果大厦的居住环境非常好很快就会住满人，收入也会增加的很快。增加附属建筑是[illegible]便出行安心居住的大厦。

关键游戏流程1 选择建设用地和开发计划！

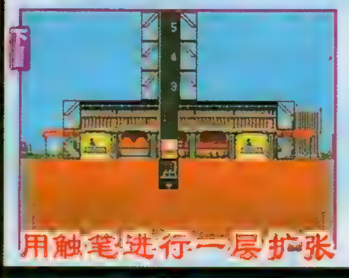
首先在外景地图上从多个空地中选出一个用来建造大厦，然后再根据当地周边环境决定开发计划，不同的地段和开发计划要消耗的资金是不同的。



←选择在哪里建造摩天大厦，相当于选择游戏难度。从用地说明中可以看到这块地可以建造的大厦类型，以及是否可以使用道具等。

关键游戏流程2 建造摩天大厦以及安装电梯

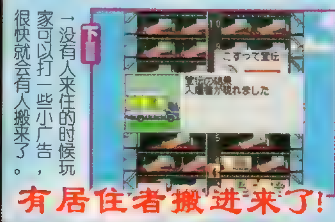
选好建设用地和开发计划后就要开始动手建造大厦了。可以在建好的大厦一层进行左右扩张，然后设置电梯位置。



用触笔进行一层扩张

关键游戏流程3 终于到了经营大厦的时候了

设置好电梯装饰好住房，接下来就等居住人入住了。解除居住人对大厦的不满，立志打造最杰出的大厦就是游戏的目的。



→没有人来住的时候玩家可以打一些小广告，很快就会有人搬来了。

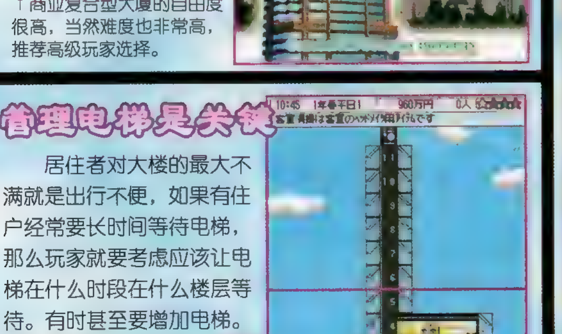
有居住者搬进来了！

赵雷	我又没中奖！（如果中了的话就不要登出来了，希望不要登出来！）（库巴：我们每次都是最后抽奖，目前你是否中奖还是未知。）
读者资料	男，16岁，大理市下关南环路31号西电住宿区76栋一单元202号，671000，QQ694074033



4种开发计划！

关于开发计划，在GBA版中只有综合办公大楼和商业复合型大厦两种，本作中新添加了商务旅馆和住宅公寓。开发计划的增加使得玩法更加多变。



↑商业复合型大厦的自由度很高，当然难度也非常高，推荐高级玩家选择。

初心者的开发计划

新追加的开发计划中还有给初心者快速上手的贩卖大厦计划。只要在大厦中增加建筑进行装修就可以买卖了，这个模式主要是为了让初心者学习大厦配置。



↑时间概念和住户有可能的烦恼等，在这里学习这些必要的知识。

管理电梯是关键

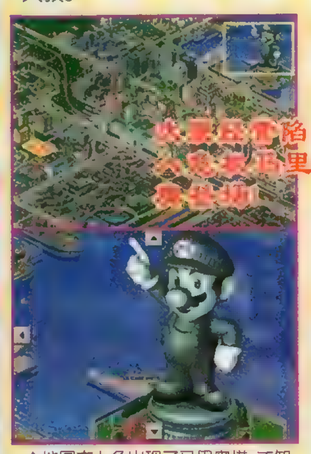
居住者对大楼的最大不满就是出行不便，如果有住户经常要长时间等待电梯，那么玩家就要考虑应该让电梯在什么时段在什么楼层等待。有时甚至要增加电梯。



←↑关于电梯的运行，玩家可以选择电梯时段和停驻楼层。

人气角色马里奥！

当大厦的经营陷入危机时就会发生求助事件，在求助事件中登场的人物竟然是马里奥大叔。



↑地图右上角出现了马里奥塔，不知道是否所有危机都可以靠它渡过。

目标提升等级！

当居住者到达一定数量时大厦的等级就会提升。升级后就可以增加新的设施。



↑当表示级别的星星得到三颗时就能获得最高的称号了。



吴冬琪	每次听到《掌机迷》来了的时候，我精神都为之一振。（库巴：真可怜，你每月只能振两次。）
读者资料	男，24岁，广州市天河区沙河燕塘企业32栋503，510507，QQ232890159

无限的边境 超级机器人大战OG传说

后续判明的新情报！战斗和敌人新介绍！

NDS	BANPRESTO	2008年5月29日
	RPG	1人/6090日元
无限的边境 机战OG 传说		容量未定



本作是继承了人气游戏《超级机器人大战OG》系列的DNA的RPG游戏。玩家将要进入由6个世界组成的“无限的边界”中进行冒险。本作的特点就是加入了动作性超高的战斗系统。本次将向大家介绍战斗中可以发动的必杀技以及敌人资料。

积攒边界能量值

战斗画面的左下有一个用百分比记录的数值，这个数值可以称为边界能量值。当边界能量值积攒到百分之百时就可以使用华丽的必杀技了。积攒边界能量值的方法非常简单，随着玩家的战斗，击中敌人或者被敌人击中都会自动积攒。本作中还可以使用援护攻击和连续攻击。



←后备队员使用援护攻击时还有特殊画面，相信威力非同小可。

敌人介绍

在这里将向大家介绍一下最新判明的敌人。其中包括恶泽尔、痕内、琪欧三人，他们是栖息恶魔的国度“佛尔密德赫姆”的特殊部队“奥鲁克斯特尔艾米”的三名强大的将领，这三人都是非常难缠的高手，然而据说除了他们仨还有其他四名头目非常难缠。下面将介绍一下敌人资料。



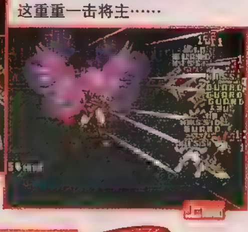
痕内

奥鲁克斯特尔艾米的一员大将。长有翅膀，擅长空中战斗，速度非常快，战斗中应该尽快打倒她。



↑翅膀上长满了黑色的羽毛，样子很像是一只堕落的天使。

↓使用巨大雉刀的猛男守天他的这重重一击将主……



恶泽尔



奥鲁克斯特尔艾米的首领，是个沉着冷静的男人。使用爆弹制作的战斧“MAXMAX”进行战斗。



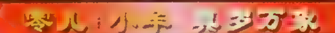
琪欧



↑必杀技是乘坐的魔法扫帚放出的魔法弹。原来魔法扫帚上的枪型扳机是用来放必杀的。

奥鲁克斯特尔艾米的一员大将。天真无邪快乐的恶魔少女。原来反派角色中也有这么可爱的人物，除了攻击魔法她还能使用一些降低我方能力的状态魔法。

攒钱，攒钱，买小P！（库巴：加油！面包会有的！）
读者资料 男，17岁，上海市闸北区乌镇路119号，200070，QQ601556891



谜之“帕索那鲁托尔帕”红色机器人
全身藏满了重型武器！



↑零儿和小牟两人在一起时，就能发动华丽的必杀技真罗万象。



↑镜球出现后，锡华姬召唤邪鬼统王进行连续攻击。

被称为“帕索那鲁托尔帕”的红色机器人，三米左右的人形兵器。是敌是友目前还不知道，但是从其一身重装可以看出绝非等闲，左手持枪右手持炮，不知道体内还藏有怎样的重型武器。





↑主人公随身携带的左轮手枪发生了变形，细细的枪管露了出来，究竟这又有什么玄机呢?

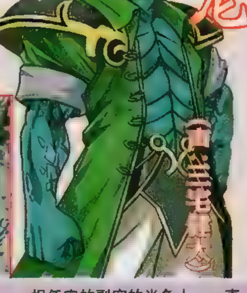
↑变形之后的左轮手枪发出了究级的一枪，超大的光线让人难以相信这是从细细的枪管中射出的。



↑使用必杀技人鱼之枪时的画面。双手持大型枪炮发动“泡沫加农炮”进行攻击。

海底国家“贝尔纳加奈”的人鱼。海贼船“赛轮托沃克斯”的船长。性格非常暴躁，虽然外表看似柔弱，其实是个非常不好对付的家伙。

↓召唤大群怪鱼发动攻击，这样的攻击恐怕在海上没有对手能打倒他吧。从图上看似乎在陆地上也能召唤怪鱼。



担任安的副官的半鱼人。一直辅佐于安的左右，外表冷漠但其实内心非常温柔，是个地地道道的汉子，能够召唤大量同伴进行攻击。

宋宇航　我是一个“老迷”了，已有80多本“掌机迷”，望越办越好，我带哥们一直忠于你们！（库巴：感谢你们的支持！）

读者资料　男，15岁，沈阳市沈河区十一纬路二经街菜行社区1-6-4，110014





《铁人》是美国Marvel旗下又一大漫画巨星，在蜘蛛侠、X战警、神奇4侠、绿巨人等前辈们纷纷“触电”的带动下，“铁人”在2008年也将引领美式漫画电影的新潮流，出现在银幕上。与此同时，根据电影改编的游戏也将在多个平台同时推出。

SEGA代理制作的游戏质量总不会输给那些靠吃电影老本制作渣游戏的雷神一般的公司吧，这个游戏还是值得看看的。目前PSP版游戏的情报还很少，我们只好从这些插画中揣摩一下它的“真容”了。不管怎么说，在电影上映的档期，能够玩到这个游戏，在西方文化主导的地方是再平常不过的事情了。

PSP	SEGA	2008年4月22日
	ACT	1人/29.99美元
铁人		容量未定









汤梁良	跟98期的范本说句话：我也是高三的，跟高考拼的就是条命！就像玩游戏，哪个玩的人多我玩哪个！
读者资料	男，18岁，江苏省常州市天宁区东印宿舍，213000，QQ：491400594

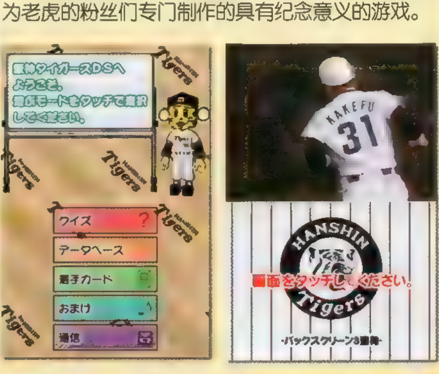
当外星人的魔爪伸向地球，并且用精神控制将所有人类俘虏的时候，异形的头目以为自己的力量已经没人能够抵挡了。但是当他碰到了真正的对手的时候，侵略者的恶梦才刚刚开始。原本已经死去的人们突然从坟墓中复活了，三个形态各异的丧尸少年成为拯救世界的主人公，这就是《少年僵尸》的游戏剧情。这个游戏是根据20世纪50年代的科幻恐怖漫画激发出来的作品，喜欢另类口味的玩家可以尝试着试试这个游戏。

NDS	Ignition Entertainment	2008年4月15日
	ACT	1人/25.99美元
少年僵尸		512Mb



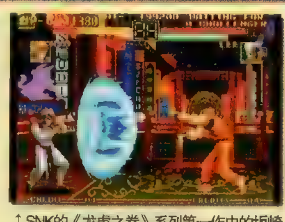
NDS	SPIKE	2008年夏
	ETC	1人/发售日未定
阪神老虎DS		容量未定

说到“阪神老虎”这个棒球队，日本的玩家们不会陌生。该队在日本的棒球队中属于超一流的队伍，多次取得优胜的战绩，并且一直保持和创造了日本棒球史上多项记录。在今年奥运会的棒球比赛日本国家队的队员选拔中，阪神老虎队有6名选手入围，他们将和其他日本棒球队员一起出现在北京五棵松棒球场，与中国观众见面。老虎队和游戏一直有不解之缘，关于它的游戏也不少，这次DS版的《阪神老虎DS》收录了与该球队知识相关的许多问答题目，并且登记了2008年最新的选手资料，可以说是为老虎的粉丝们专门制作的具有纪念意义的游戏。





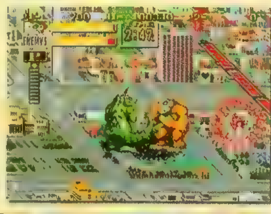
SNK的游戏合集已经不知道在各个机种上出过多少回了，但是早期游戏的合集确实比较少见。以诸多早期古董级游戏为主的《SNK经典游戏合集》第一弹即将出现在PSP上。在众多早期作品中，不但包括了饿狼、龙虎、侍魂、KOF、合金弹头等知名游戏的第一作，还有像《战国传承》、《得点王》、《魔法大战》等90后玩家们不太熟悉的老游戏。不习惯模拟器又喜欢老游戏的玩家值得玩一玩本作。



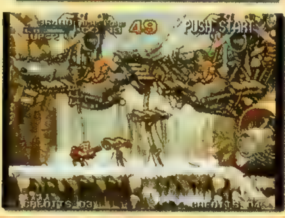
↑SNK的《龙虎之拳》系列第一作中的坂崎良使用的霸王翔吼拳威力绝大，要在游戏中才能习得。

PSP	SNK	2008年夏
	FTG	1人/价格未定
SNK经典游戏合集Vol. 1		记忆容量未定

↓《侍魂》的美版原先是没有在杀人时出红血的设定的现在和日版一样了。



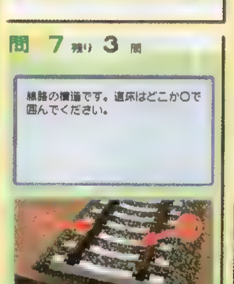




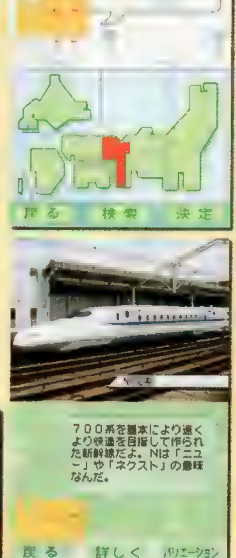


NDS	TAITO	2008年3月27日
	ETC	1人/5040日元
铁道学堂JR篇		512Mb

自从工业革命以来，日本对于铁道和火车的感情一直延续到现在。日本国内铁路发达得密如蛛网，自明治时代延续下来的铁道情结使日本人为火车题材的东西心驰神往。这个游戏以选择题为形式，意在普及广大玩家的铁路知识。除了知识问答之外，游戏的“Data Base”模式中详细地记载了JR（日本国有铁道）的地域、路线、列车名等资料，供铁道迷们收藏。





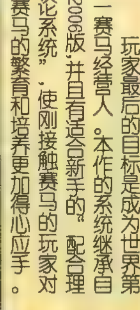



杨剑威	宫本是和尚出身的吗？（猴子：如果他本人看到这条边角栏的话会哭笑不得的。）
读者资料	男，14岁，辽宁省沈阳市沈河区十一纬路192巷，110014，QQ：494683639



PSP	KOEI	2008年6月26日
	SLG	1人/5040日元
光荣赛马2008		记忆容量未定

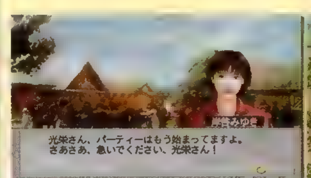


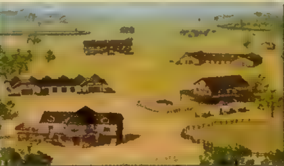


玩家最后的目标是成为世界第一赛马经营人。本作的系统继承自2006版，并且有适合新手的"配合理论系统"，使刚接触赛马的玩家对赛马的繁育和培养更加得心应手。

《光荣赛马》（Winning Post）系列是KOEI除历史战略系列与无双系列之外在日本拥有很高人气的游戏，本作是以2006年8月发售的PSP版《光荣赛马2006》为基础开发的导入了最新赛马情报的模拟经营游戏。玩家扮演新入行的马主兼牧场经营者，从事培育赛马的工作，并且把自己的爱马投入比赛中，并且处理各种复杂人际关系的模拟仿真游戏。











PSP	LucasArts	2008年6月6日
	ACT	1人/39.99美元
乐高夺宝奇兵		记忆容量未定

著名的玩具积木制造商乐高(Lego)一向热衷于影视题材玩具的开发。最近正在火热宣传的《夺宝奇兵》的最新作自然也不会跑掉，而在多平台上开发以乐高玩具角色为主题的游戏也是该公司的一大创举，像《乐高星战》、《乐高蝙蝠侠》等作品，都体现了玩具、电影、游戏三者结合之后的魅力。这次印第安纳琼斯以积木小人的形象出现在游戏中，虽然没有哈里森福特的成熟老练，但是看着也挺可爱的。乐高迷和琼斯迷们可以关注一下。







人生就是一场游戏！ From Battle Royale

人生はゲームです。

人生也好游戏也好都充满了BUG！

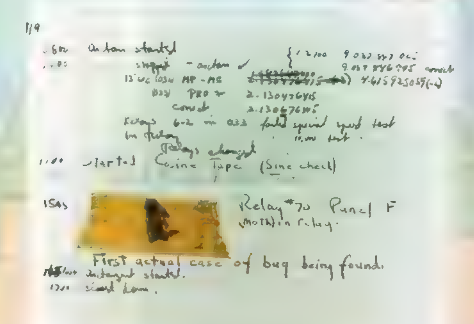
人生もゲームもバグだらけ。 From Gintama

充满BUG的游戏人生

不知道从什么时候开始，“人生就是游戏”的说法逐渐得到越来越多的人的认同。随着电子科技的发展,游戏机与电子游戏作为“游戏”，被许多出生在电子时代的成长起来的人们拿来比对自己的人生。某个乐队的歌词中，曾经提到“人生就是一部RPG”；而某位国内新兴家电品牌的创始人，则在接受采访的时候脱口说出“人生就是一部游戏机，越打越精彩”这样的话语。新近播放的动画《银魂》第99话（原漫画版第149训）的标题则干脆把游戏机搬了进来，说“人生也好游戏也好都充满了BUG”。说起来,这些话还是蛮有哲理的，毕竟人生和游戏确实有不少相似的地方，除了不能存档取档之外，共同点应该有不少，其中“BUG”便是最显眼的东西。天底下没有一个人是完美无缺的，游戏也是如此，从有电子游戏那天开始，游戏的制作者便毫无休止地与自己的死对头——“BUG”较量着。

所谓BUG，本意是臭虫之类不起眼而又使人不快的虫子，在游戏制作领域则是一个专业术语，意思是游戏在开发时出现的种种错误和缺陷，特指在软件运行的过程中，因为程序本身有错误而造成的软件功能不正常、死机、数据丢失、非正常中断等现象。说到BUG一词的来历,它当然和计算机分不开关系。早期的电子计算机由于体积非常庞大，耗电量和产生的温度也十分惊人。为了散热，计算机上都留有相当多的通风孔，如果有虫子飞到里面去，就有可能造成内部电路短路，导致计算机失灵。历史上第一个可考证的BUG是因为一只飞蛾意外飞进一台电脑中而引起故障，所以后来的程序员便用BUG来自嘲程序上出现的错误和漏洞。这些东西的出现有时候只是由程序编写时被忽略的一小段代码引起的，但是在游戏真正运行的时候，却体现出很大的杀伤力，常常导致游戏无法正常运行。

游戏行业里通常将BUG分项归类为4种级别：C、B、A、S，但并非所有未解决的Bug都会推迟产品的预定计划表。S级是最严重的一类，属于出现容易并且满足特定条件就肯定发生的恶性BUG，包括导致游戏中途死机以及事件无法进行等症状。A级BUG不如S级那么严重，虽然不会立刻毁掉作品，但有很高可能会出现直接损害用户利益、或者显著打乱游戏平衡性的情况，应当在发行之前修正掉；A级一般是集中于玩法规则层面上的问题，例如像角色穿越建筑物模



■不具合品(旧)と対策品(新)の見た目の相違



※対策品はジャケット裏の黒帯に、緑色の"ぷよ"が描かれています。



※対策品はDSカードラベルの上下が黒色です。

型、地形卡壳、处理拖慢等一系列现象皆在此范畴之内。B级BUG的严重程度便相对较低了，主要是玩家感官上有明显问题但不会对游戏进行产生直接影响，可能是物体贴图错误或是动画失帧的个别现象。至于优先度最低的C级BUG，可以当成是希望更加细化改善功能的建议汇总。测试员记录下这些资料放入BUG数据库中备案，不过往往由于受到发行时间等客观因素的诸多制约，开发团队经常没有足够的时间去应对每一条意见。

一般而言，BUG会通过几种不同的方式来解决：修改底层架构、变更原始设定、删除繁冗代码等。大部分BUG在修正之后便不会再次出现,可是并不能够完全排除经由其它条件触发甚至衍生出更严重BUG的可能性。比方说B、C级的次要BUG可能不会做任何处理，但测试员的任务却是要想方设法在各种极端状况下验证这些问题是否会引起新的BUG。长年沉浸游戏的重度玩家未必可以适任枯燥乏味的测试工作，而合格的测试员必然是具有较深阅历的核心玩家。当项目负责人决定停止修复BUG的审查内容时，开发团队将提交一份最终版本等待批准；如果此时仍旧发现有致命BUG存在的话应该立即着手修正,再度构建新的版本以及重新投入测试力量。每回的测试都需要持续数日以上，直到所有的BUG修正到令QA经理（Quality Assurance，质量保证）、制作人、部门主管都满意的程度时，游戏才真正算是大功告成了。

因为BUG 给游戏带来的损害不亚于钻进机器的虫子，所以游戏的开发者在制作过程中，除了正常的开发工作之外,还要担任“DEBUG”也就是“修正错误”的工作，务求使这些BUG被消灭在正式推出之前。在游戏容量只有几K的时代，因为游戏本来简单，所以BUG并不多，即使有也很容易被发现并且修正过来。但是随着游戏的发展，在今天动不动一个游戏就几个G的时代，BUG多得防不胜防，有时候即使工作人员拼命“除虫”，到最后还是会有BUG留下。更不用说一些只看档期不重质量的影视作品改编的二线游戏（欧美题材尤为突出），为了能够赶在某个时段（比如说电影公映前后）发售，游戏几乎成了昆虫动物园，BUG满天飞，使许多本来冲着电影名气去玩游戏的玩家被反复“雷”到，为一个好电影却得不到好游戏的支持而痛心不已。基本上那些长期从事这类游戏开发的公司已经被相当一部分数量的玩家列入了黑名单，如A☆☆IVI☆☆ON，U☆☆S☆☆T等（为了安全起见还是打码处理），使这些公司本来认真制作的游戏都受到殃及，真是罪过啊罪过。

其实人非圣贤，出错是难免的，出了错之后能够补救便好，如果补救不了的话那则颇为遗憾。可游戏是出版物,一旦投入大批量生产,制作出的成品里有了BUG的话是不能回炉重铸的。所以BUG在游戏发售之后被查出来之后，如果真的恶劣到严重影响游戏的话，那么厂商往往要把这批游戏收回去，遭受严重损失。当然也有的厂家是属盐水鸭子的，打死不承认游戏有BUG，之后推出一个修正之后的“导演剪辑版”了事。不过这种不负责任的行为并不普遍，而且如果BUG没有严重到使游戏玩不下去的时候，这些厂家最多也只是放出一个通告，然后提醒玩家注意。不管怎么说，因为电子游戏的硬件封闭性，像PC游戏一样靠打补丁修正BUG的情况并不多见，只有像针对《圣女贞德》问题的新版PSP升级程序能够起到补丁的作用。在大部分时间里，玩家们还是必须面对游戏里客观存在的BUG，并且适应和它们相处的生活，就像从江户时代以来生活在东京的日本人和蟑螂的关系一样。



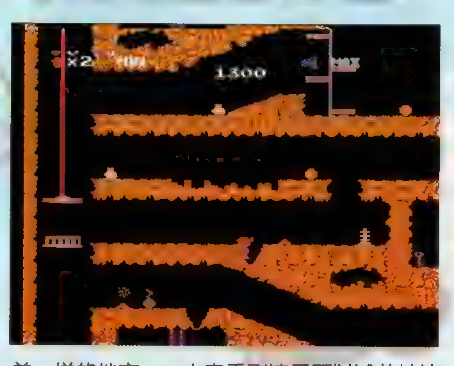
远古篇：来自点阵时代的痛苦回忆

自从电子游戏诞生以来，优秀游戏与垃圾游戏并行一直是玩家们面临的重大麻烦。80年代初造成当时世界最大游戏公司雅达利市场崩盘的“Atari Shock”就是由大量无授权又充满BUG的垃圾游戏导致的，几乎使上当的人们对于电子游戏丧失了兴趣。到了红白机时代，虽然任天堂雷厉风行地执行游戏权利金制度，要求制作厂商务必把游戏做好，但是“萝卜快了不洗泥”这条放之四海而皆准的怠工定律，使许多厂家在老东家任天堂打盹的时候推出了不少鱼目混珠的作品，其中BUG满屏的游戏也不在少数。这也是自雅达利时代之后，留在许多玩家心中永远的痛。时至今日，如果各位在怀旧的时候厌倦了那些声色俱佳的经典游戏，那就不妨来体会一下那些当初曾经令前辈们以头抢地的BUG游戏，这样才能体会到把一个游戏做好是多么的不容易。



弱到不能再弱的主人公

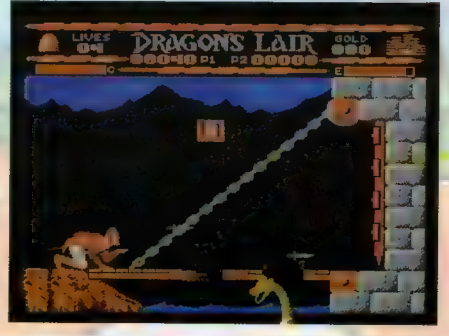
严格地说，FC的《地底探险》（Spelunker）这个游戏还算是经典游戏中的一员，操作的手感和游戏的音乐、音效都还不错，从容量上来说，画面也不比同时代的其他游戏差到哪里去。之所以把它列入BUG游戏，是因为这个游戏在主角的设计上实在是太不合理了，与其他游戏的主人公相比，说这个游戏的主角是个“玻璃人”或者“塑料体格”都已经是很抬举他了。你什么时候见过游戏的主人公从自己半个身高的地方落下之后就会死翘翘的？你只是从游戏刚一开始的电梯上跳到洞窟中的地面上而已！偏偏这个游戏就是这样。有好奇的玩家曾经拿模拟器的画面计算过，能够使主人公死掉的掉落高度只有几个像素，大约就是从地面到主人公膝



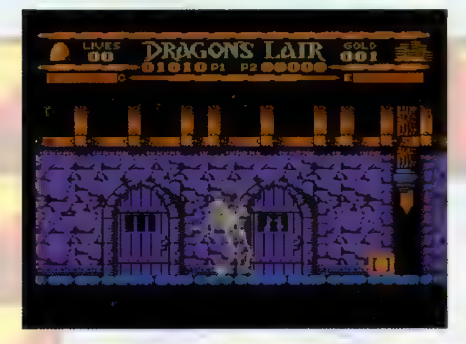
盖一样的地方——大家看到这里可以试着从椅子一类东西的高度往下跳跳看，从这个高度落地有没有生命危险。除了坠落之外，主角在下坡的时候跳跃、碰到蝙蝠粪、瘴气甚至远在屏幕那头的爆炸产生的冲击波，都会一触即挂，使这个游戏获得了“超即死动作游戏”的美誉。本来笔者以为这是游戏开发者故意设计成这样的，但是在玩过街机版之后，看到那上面的主角从身高20倍的地方落下依旧只是费了点血（街机是有血槽的，FC没有），那就不得不好好指责指责开发FC版的人了。因为街机版的推出是在FC版之后，所以街机版的改善显然是除掉了FC版BUG的结果。这个游戏因为难度太高，令一代玩家心里都留下了抹不去的阴影。在后来评选“流传给后代的100个游戏”活动中，这个游戏居然排名在第54位，理由是“这是锻炼坚韧品质的游戏”，顺便说一下，排在它前面的游戏是并列52名的《马里奥赛车64》和《口袋妖怪金/银》。

BUG遍布的痛苦游戏

《龙穴》是80年代迪斯尼的动画名作，在1983年的时候，以镭射光碟为载体出现在街机



上，玩家在面对方块组成的《太空侵略者》、《小蜜蜂》这样的游戏的同时，也在街机上看到了动画级别的画面——不要高兴太早，那时候的街机根本不具备制作那种画面的能力，所有的精美动画都是预先存在光碟里的，玩家要做的只是选择不同的选项，然后观看不同分支的动画。所以这样的游戏实际上没有什么操作性，只是选择，选择再选择。到1990年，这个游戏又出现在FC的海外版主机NES上面，从画面来讲这个游戏确实是还算不错的，但是由于大部分容量都用在画面上，这个游戏的操作变得极其生硬，主角跳起来或者蹲下去的硬直让人感觉简直比僵尸还缓慢。



这还不是游戏中最恶劣的，游戏里90%以上的敌人和机关都会对主角造成一击必杀的伤害，无论是被开始的火龙喷到，还是被地牢里扔出的石子打到，抑或是撞在门板和木桩上，主角会在瞬间变成一具骷髅，“哗啦”一声散落在地。火龙什么的也就算了，为什么撞在门上也会死？这只是普通的木头门又不是电网，而且主角只是轻轻走过去碰到，又不是共工头触不周山那么高力度的危险动作。游戏里处处危险，时时充满杀意，但是令玩家吃惊的是——主角居然还有血槽！什么东西都可以将他秒杀，要血槽做啥子？！

原来只有蝙蝠和夜妖这样漂浮系的敌人是不会一击把主角弄死的，而且消耗的体力还相当少。著名的游戏“喷神”James曾经在一期节目里努力想打通这个游戏，但是始终死在最初两个版面。看完那段节目的玩家们大部分曾经满怀好奇地尝试这个游戏，最后都以绝望和愤怒告终——但是也并非没有坚持原则的人，后来有人将全程不死的通关录像放到了Youtube上面，使玩家们认识到：这个游戏本身不是不能通关的，但是因为BUG太多，才把绝大多数的人排斥在外。相信James看到这个录像的时候也会泪流满面吧。

BUG游戏的集大成者



《捉鬼敢死队》在80年代前期可谓在全球的电影爱好者当中风靡一时，身穿灰色制服，拿着电网与吸尘器一样的科学装置到处抓鬼的敢死队员们在银幕上风风火火的同时，著名的“改编游戏”大厂Activision也把它做到了多个平台的主机上，其中NES版是给玩家们印象最深刻的。还是著名的游戏评论家，人称“愤怒的游戏傻瓜”的James大神对于这个游戏也是情有独钟，总共拿了3期节目的时间来喷这个游戏。作为“反人类”游戏的代表，《捉鬼敢死队》是典型的“游戏玩人”，不但BUG多得要死，而且极其不合理的游戏设定也是令玩家们头痛的一大原因。像抓鬼之前必需现买装备、鬼的出现时机不定、在进入有鬼的建筑时随时可能会挂等等，而且，就算玩家们费尽辛苦通关了，人们看到的不是结局画面，而是著名几行文字：

Conglaturation !!!（祝贺你！）

You have completed a great game.

（你玩完了整个游戏。）

And prooved the justice of our culture.

（证实了我们文化的正义性。）



Now go and rest our heroes !
（现在去休息吧，英雄！）

且不说“Conglaturation”拼写错误且没有“s”和“proved”拼写成“prooved”这样小学生级别的文字错误（制作这个游戏的可是美国人，不是日本人），人家好容易把这个遍布BUG的游戏打穿，最后一句“去休息吧”就把人家打发了？假如你做了许多超乎想象的非人的辛苦工作，最后完成任务之后得到的评价就是“洗洗睡吧”，那你会怎么想？

然而玩家们的愤怒并没有打消游戏开发者要把《捉鬼敢死队》做成垃圾游戏的意图，在之后的几个主机的版本里，该作还是BUG依旧，继续糟蹋原著。据说这个游戏在2008年还要在次世代主机上推出新的版本，希望制作游戏的人再接再厉，发扬前辈们“没有最渣，只有更渣”的优良传统，让这个系列继续“雷”下去。

现代篇：挥之不去的BUG情结

尽管游戏机发展到新世纪之后一直保持着芝麻开花的发展势头，但是因为游戏的容量越做越大，原本几十M就算不少的主程序到了DVD为载体的时代增加了上百倍，除了大量容量拿来做了动画之外，还是有不少空间留给编写程序的人的。但是随着游戏制作节奏的步伐不断地加快，除非是玩家们情愿死等的游戏，否则制作时间是不容许一拖再拖的。这样一来游戏里的BUG就绝对少不了。但是相比一些短时间内粗制滥造的游戏中的BUG，有一些大作中的BUG并不是不能在制作期间排除的，所以这些游戏里存在的问题也就更被玩家们诟病。

挡不住BUG的名作



2003年2月27日，由Tri-Ace制作的《星海传说3》在历经三度延期、时间跨度长达一年之久后终于发卖。而据当天的报道显示，本作不能正常兼容旧型号的PS2主机，并且游戏里存在一些极为严重的Bug将导致在战斗中途无故死机，解决的办法是在进入战斗前把声音设置调到关闭的状态。即便是躲避开去年末商战期间《宿命传说2》的锋芒，该作销量还是不可避免地产生了显著下滑,就算加上之后修正掉Bug的导演剪辑版也未见数字有多少回升。于是吞咽苦果的发行方ENIX在跟SQUARE合并后，迅速结成了一支长期保持有足足500人规模的大型测试队伍,用以确保旗下的招牌系列不会再次发生类似的问题。话说回来，星海3招致的恶评和它存在的问题并没有波及ENIX的其他作品，无论是DQ还是北欧战神传，质量都还算靠得住。不过这个BUG估计会被很多喜欢ENIX的玩家记恨一辈子了。

摧残其他游戏记忆的BUG



NAMCO的《刀魂》系列一直是格斗玩家们所钟爱的。从第一代开始，这个系列一直保持着高素质的画面和操作感。但是玩家们对它的良好印象到3代便因为一个BUG而受到了不小的

张洋 想当动作游戏主角最重要的条件是后背连接异次元磁铁，没有之一！
读者资料 男，16岁，内蒙古呼和浩特市兴安南路秋实中学高一3班，010010，QQ：827991061



影响。首先是美版的《刀魂3》，里面的自创角色“编年史”模式的记录会损坏。2005年11月23日，NAMCO的剑剧对战格斗大作《刀魂3》于日本国内发卖。在比美版晚一个月推出的情况下，NAMCO不仅未对游戏里“编年史模式”下出现存档受损的症状做出修复，反倒更变本加厉地升级为格式化整块记忆卡，所有其它游戏的进度皆被全部清空。10天过后,NAMCO在官方通知中公开了这个恶性Bug：“记忆卡里保存有《刀魂3》的存档时，进行其它游戏存档的删除、移动、覆盖后,再次保存《刀魂3》存档后会使《刀魂3》的存档损坏。”但却拒绝承认会使其它游戏的存档也一并丢失，并且没有表示要对软件进行回收和交换，此举确实很难让玩家们感到满意。后来，NAMCO屈服于玩家们的压力，终于宣布制作修正BUG的2.0版，并且负责将以前有BUG的软件回收。目前大家能够看到的PS2日版《刀魂3》，应该都是修正之后的版本了。

家用机网游BUG代表

2006年8月31日，曾获得《FAMI通》39分的白金评价，并一举夺魁第五届CESA日本游戏大赏的《梦幻之星网络版》，推出了系列最新的正统续篇——《梦幻之星 宇宙》。保留着不少原样班底操刀开发的本作,在网络模式中出现



“登录游戏之后被强制退出”、“角色数据破损”、“传送至其它服务器时的Bug”、“移动到自己房间里的Bug”以及“游戏中意外掉线”等多数不良反应，因此SEGA方面宣布从9月3日起开始暂时关闭游戏的在线功能，进行服务器的紧急维护，直到完全解决问题为止将暂停预付费卡的贩卖。即使玩家之前已经购买过30天的包月卡,在这期间也可以免费登录游戏。对于丢失角色数据的用户，官方称“在维修过程中我们尽量把丢失的角色数据复原”。

存档也会不够用?

无独有偶，同年底的12月20日，株式会社SEGA SAMMY又宣布一周前发售的NDS游戏《噗呦噗呦！》存在严重Bug，玩家在记录游戏存档超过255回后会出现不能再度记录的问题（像这种八位机时代的错误居然会被带到NDS上，SEGA Sammy确实应该检讨检讨了）。解决Bug的修正版于次年1月推出，为此SEGA SAMMY承诺会向玩家进行游戏的无偿更换。由于新版本中的Rating Point和好友编码不会被继承，SEGA SAMMY会在更换开始后对Wi-Fi ranking重新展开统计。这种错误很明显对于已经取得Ranking的玩家是很不公平的，但是BUG当头，深受其害的玩家们也只好含恨重来了。

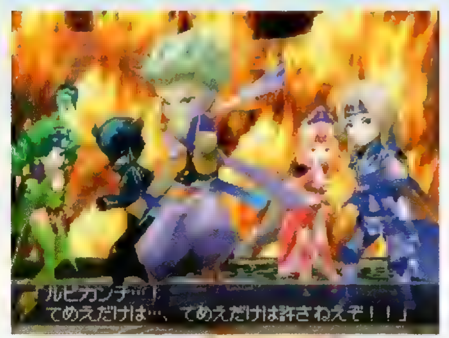


掌机篇：BUG就在我们身边

刚才说了那么多都是家用机的BUG，以前一些老游戏可以拿掌机的模拟器实现，但是PS2这样的游戏离掌机玩家可能就远一些了。但是不要高兴太早，掌机虽然不大，但是其中游戏的BUG绝对不比其他机种少。

达成条件复杂的BUG

DS版FF4的制作素质很高，在游戏刚发售的一个月里，玩家们一直玩得很欢乐。后来Square Enix宣布了游戏里两处BUG的地方，虽然都是导致游戏无法继续进行的恶性BUG，但是按照一般玩法进行游戏的玩家基本上不会遇到这样的麻烦。



BUG1内容：奇怪的死机

通关之后，继承通关存档的状态，开始新游戏后在胖陆行鸟处观看“事件剧场”（イベントシアター）中的“未来へのプロローグ”之后，到游戏通关的时候，本来不能操作角色的场景可以操作角色，画面也停止了。回避这个BUG的方法就是不要观看“事件剧场”中的“未来へのプロローグ”，或者观看后不要存档，直接关机回到没看过的状态，这样对游戏进行就不会有影响了。

BUG2内容：消失的角色

满足以下条件重新开始游戏（NEW GAME）的时候，在巴隆城获得飞空艇后，飞空艇的样子不会显示。然后操纵飞空艇在陆地上能降落的地方按B键，角色也会消失。也不能再乘坐飞空艇，使游戏没法正常进行。要达到这个BUG也是挺不容易的。条件1是要把飞空艇停在地底世界，条件2是满足条件1之后不关机，在菜单上选“回到标题”（タイトルへ），或者全灭回到标题后重新开始新游戏（NEW GAME）。只要不做到这两点，就不会有奇怪的BUG出现。



导致软件召回的严重BUG

《太鼓之达人》系列一直是受到玩家们好评的音乐游戏，在推出DS版之后，该作受到了更多掌机玩家的青睐。本来使用触摸功能来打鼓的确称得上是活用DS机能的一大创举，但是随着游戏中BUG的出现，原先热衷于这个游戏的玩家们心头也不由得浮起了阴影。在游戏发售之后不到一个月，来自BANDAI NAMCO官网的消息称NDS版《太鼓之达人DS》存在恶性BUG，会导致游戏不能，具体出现条件如下：如果游戏中3个纪录档案都有使用，然后让3个纪录档案的太鼓都穿衣服戴帽子，会导致玩家无法再进入游戏。为了应对这一麻烦，NAMCO在9月中旬开始推出修正之后的《太鼓之达人DS》，并且为已经购买游戏的用户更换新版卡带，第一版有问题的卡带由BANDAI NAMCO负责回收。不过这个消息也并不是完全令人不快的，随着新版卡带的普及，最初有错的那一版很快会在市场上绝迹，说不定过几年之后，有BUG的《太鼓之达人DS》会成为升值的稀有品呢。



初版



修正版

刘师哲	宫本，我送你乔丹踢过的足球，你能不能让我上边角栏？（某编：估计比乔丹打过的篮球稀有，让你上吧。）
读者资料	男，17岁，江苏省连云港市新浦区海连西路，新海花园，222000，QQ：499051367

经典BUG掌机重现



前不久才在DS上发售的《伊苏》1代算是RPG游戏中“反勇者派”中除了FF之外在早期最出名的了，它在多个机种上均有移植，最近的这次就是DS版。当初PC版伊苏1里面就存在这个BUG：在最后的迷宫ダームの塔20阶与最终BOSS交战的时候，BOSS会在地板上打洞，掉下去就会GAME OVER。但是主角沿着右下一直跑，有时候居然会钻到地板下面去，还保持活着的状态。这时候主角很难打到BOSS，但是BOSS的追踪弹却可以轻松地打到主人公，所以即使在地板下面躲着，时间长了还是会死的。DS版完美地再现了这个BUG，玩家们可以在打最终BOSS的时候试试，是不是和刚才说的一样。

克里托斯也出城?

PSP版的《战神》是质量上乘的佳作，这一点没人否认。但是与此同时游戏里存在的一些BUG也是不可避免的。这里出现的“出城”问题跟恶魔城有点相似，主要集中在太阳神庙有水的那个地方。在取得海神枪的地方，跳起来踩在半鱼人左边的石头上，就可以穿越墙壁的界限，来到一片未知的水里。之后克里托斯就在“水下城”中漫无边际地遨游，有的地方过去直接卡死，有的地方游着游着就掉进深渊莫名其妙地死掉。实际上这只是游戏设计中主角绝对不可能到达的地方，所以制作者也不会考虑在这里会有什么问题。所以出城之后，玩家只是随便看看就可以了，要想在这里得到什么东西的话还是算了。

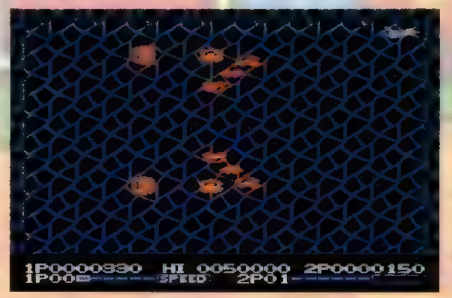


温存篇：利用良性BUG进行游戏

游戏里的BUG并非都是恶性的，有一些还是对游戏很有帮助的。这些BUG被利用成为秘技的一种，在国外一般被称作BUG技。有的时候，使用这些秘技带来的游戏乐趣也是玩家们喜欢的。

99命的奇迹

FC版的《沙罗曼蛇》（美版为LIFEFORCE）中，存在着“上上下下左右左右BA”的30命秘技。但是对于菜鸟来说，30条命似乎不足够通关的。不过游戏里还存在着99命的秘技，但是必须双人游戏才能实现。首先选双打，一上来之后1P的残机数自杀到00，2P自杀到01，之后两机重合到画面右上角，都按住AB的连发键，直至被撞毁为止。这时画面显示有99次生命，实际为255次。笔者小时候和表弟经常一起玩这个游戏，用这个方法，2P肯定能出现99机，但是1P就GAME OVER了。这个秘技的原理就是利用了游戏系统最多可以有255机的设定，两机在撞死的时候，2P减少的生命数成为-1，但是游戏里是没有负数的设定的，所以-1就变成了+255。有了这么多生命，通关也应该没什么问题了。



开创自虐升级的典范



《最终幻想》2代与其他几代FF最大的不同在于升级的方式。FF2里的角色是没有等级的，只有各项熟知以及熟练度的变化。这些数值要升级，只能通过“消耗什么就增长什么”的原则来达到，比方说要升HP必须在战斗里费血，要升MP必须多在战斗中使用魔法，魔法要升级就必须提高使用次数……所以就得到了一个提高熟练度的好方法：在战斗中自己打自己，尽量减低HP，在HP所剩无几的时候将敌人干掉，战斗结束之后会增加HP。然后再找一群比较弱的敌人，在战斗中使用魔法回复HP，等MP耗完或HP加满后就结束战斗，那么MP就可以大幅增加。之后回到城中旅馆睡觉（满血的话可以省不少钱），回复之后再出去接着练。这样练唯一的风险就是玩家的武器熟练度也会随着使用而增长，到了一定程度之后搞不好一击就会把自己打死，所以必须装备弱一些的武器出去打。

另外说到自虐，玩FC的FF2单卡得人还有一个秘技可以使用。首先把卡带里的记录记满，然后直接拔掉电源（变压器），然后插上，你会看见卡带里原先的记录都没了，但是还剩一个记录，读取之后就会发现，这是一个强到变态的存档。显然这是利用卡带在电源通断时产生的错误而制造的记录，只是这样的做法可能会对硬件造成损坏，所以还是少用为好。

体贴初心者的BUG

PS版的《恶魔城 月下夜想曲》中最出名的秘技居然也是靠BUG实现的。如果正常进行的话,一开始主角身上的一套好装备会被死神收取。但在给主角起名的时候，输入“X-X!V"Q”，情况就不一样了。首先主角的幸运值会变成99，





之后进入游戏，在到了死神要收装备之前的那个场景里，先不要进死神那个场景，这时把所有装备都卸下，只留加幸运的链。在进入死神房间前，杀死该处的看门犬（第3只），然后往回走，第3只看门犬会再次出现（此时它在左面，你在右面）。脱下所有的装备(可以保留刀)，此时要保证你的血是满的，撞它一下，只要你跳得高矮合适，阿鲁卡多就会被弹过死神那个场景，那之后一套极品装备就不会被收走。不过在这段时间之内不能装备，小心除掉路上的几个怪（都是杂鱼，很容易就对付掉了），接下来只要找到第一个记录点，记录一下，装备就可以使用了。



朱清君	这是第N次，猴子小朋友，你让我上边角栏，我让你早得佳丽，早生贵子，断子……啊，不可能……（猴子：……）
读者资料	女，13岁，上海市平江路，200032，QQ：410574404



这个BUG可以被利用的原因是：阿鲁卡多在受到1/2MAX HP的攻击时就会被吹飞，而初期只有靠幸运99，其他能力为1，并不装备任何道具才可能被吹飞。之后这套好装备就可以很便利地在游戏前期虐杀敌人了。

体贴的道具复制BUG

在《口袋妖怪》中，一些装备不易获得，但是使用对战的方法就可以将道具进行复制。这也是利用游戏中的BUG的秘技，也是各位口袋迷们津津乐道的谈资。

1：首先准备会へんしん（变身）的妖怪（如百变怪、梦幻），会とろぼう（小偷）或ほしがる（索要）的妖怪,推荐百变怪、蛇纹熊（29级会とろぼう）、向尾猫（31级会ほしがる）。之后让会变身的妖怪装备准备复制的道具。

2：然后到对战的地方（如餐厅），战斗开始后，让会变身的妖怪使用へんしん，然后会偷盗的妖怪攻击会变身的妖怪。注意不能打死会变身的妖怪，否则不能复制道具。其次一定要使用へんしん后才能用とろぼう/ほしがる，否则不能复制道具。

3：这时候把会变身的妖怪换下场，交换妖怪时，可以看到会偷盗的妖怪装备着准备复制的道具，而会变身的妖怪同样也装备着准备复制的道具。在战斗结束后解除装备的道具就可以了。

建议操作方法：准备一只百变怪，4只会偷



盗的蛇纹熊，一只高级的妖怪，高级的妖怪用来撑场，而且百变怪也要高级一点，速度要比蛇纹熊，这样百变怪先变身，蛇纹熊立即使用偷盗，要保证蛇纹熊一招偷盗不打死百变怪。在第一个蛇纹熊偷完后把百变怪和蛇纹熊换下场，百变怪恢复原来的样子。再上百变怪和2号蛇纹熊，百变怪继续使用变身，蛇纹熊继续使用偷盗。以此重复，这样就能一次复制4个道具了。

后记

世界上没有什么东西是100%完美无缺的，游戏也不例外。游戏的制作者在与BUG斗争的过程当中积累了宝贵的开发经验，并且依靠这些经验，努力使今后游戏的BUG尽量减少到最低限度。尽管如此，我们依旧会在将来的游戏中不可避免地碰到新的BUG。但是无论是游戏的制作者还是玩家们，都不会被小小的BUG吓倒的。未来的游戏注定要与BUG并存，而我们要做的，只是继续适应这样复杂的环境，并且希望除虫者继续保持尽职尽责的工作态度。



李杰	光盘的工具感觉不实用，另外能不能加上电影呢？（转好的PMP，不要RM）
读者资料	男，21岁，北京市大兴区林校北里，102600，QQ：919776068



《机动战士高达00》是日本国民级动画高达系列的最新一部作品，从去年10月份开始播映后，无论是在彼岸还是国内都引爆了热门的讨论狂潮。动画以西元24世纪初的近未来地球为背景，讲述神秘的私设武装组织“天人”使用强大人型兵器高达，来试图根除世界上所有的武力纷争。作为《高达00》第一次游戏化的作品，在内容方面完全改编自原作动画，类型为3D机器人动作射击，玩家要接收从天人据点的托雷密母舰上发来的指示，驾驶着高达执行各种作战任务，贯彻“杜绝以武力进行战争行为”的理念。

驾驶高达的天人斩断一切战争之源

游戏中玩家扮演“天人”组织中的一员，通过和其他角色对话获得情报，完成各种各样的任务。为了达成根除世界上所有武力纷争的目的，必须设法削弱全球三大军事势力的战斗力，它们分别是：

联邦——以美国为中心，大约50个国家形成的经济联合体，拥有强大的军力，以“世界警察”自居。

AEU——从欧盟发展起来的国家联合体，除了欧洲各国以外，从俄罗斯独立出来的莫斯科也有加入进来。

人革联——全称是人类革新联盟，以中国、俄罗斯、印度等强国为中心的国家联合体，通称人革联，跟联邦同AEU的暗中争斗不断。

除此之外还有不属于这三大势力的，拥有强大后台的民间军事企业般的组织存在，在动画第一季的后期作为幕后黑手登场。

任务种类非常丰富，有全灭敌人、搜索目标、破坏特定建筑、防卫、运送以及救出等等，这些任务都是有日期限制的，玩家在任务中的表现将影响世界情况的变化。首先要从选择进行任务的地点开始，在选择任务的画面中，会配合世界地图来显示出目前各势力的分布情况，也可以在此确认完成任务时，会对各势力产生的影响度等资料。在任务开始前进入的出击准备阶段，玩家要从选择4架高达中选择一台要搭乘的高达和驾驶的角色。根据任务的不同选择的高达种类也不同，选择正确的场合时还会获得额外的加分。选择高达和相应的机师之后，在出击画面可以使用战术支援，战术支援拥有各种修正效果，合理使用对战斗有很大的帮助。

在任务的执行过程中，玩家可以操作最强的人型兵器高达，在3D化的空间内进行爽快的360度全方位行动，每一关的舞台也很宽广，无论是地面战还是空中战都能够找到不同的乐趣。根据所选择的任务，有时候也会有强劲的敌方角色登场，和一般的普通杂兵相比实力要强出许多，这个时候还会有专门配合原作的动画演出；如果稍不留神被打倒的话任务就算失败了，所以遇到强敌时就不要做隐藏实力的打算了。另外，战斗结束后机体的损伤是会带到下一个关卡的，不使用的时候则会慢慢回复，所以轮流使用4台高达分别迎战才是顺利攻略的捷径。





四台高达及驾驶员档案资料

GN-001 Gundam Exia：能天使高达，拥有很高的机动性，是强化接近格斗战的高达，能够一边移动一边散布GN粒子，使敌方的通信和雷达无效化。Exia的驾驶员是刹那·F·清英，生于战乱频起的库鲁吉斯共和国的少年，不擅长和人交流，也不会表达感情。

GN-002 Gundam Dynames：力天使高达，强化长距离射击的支援系高达，拥有众多射击武器，需要精密射击时，将头部的瞄准器移近，进入狙击模式。操纵Dynames的驾驶员在4个人当中最年长，是四个人领袖般的存在，因为恐怖分子而失去双亲和妹妹。

GN-003 Gundam Kyrios：主天使高达，可以变形为飞行状态的机体，活用其机动力可以瞬间从战场脱离，擅长奇袭作战，在变成人型的状态时，战斗能力也可以和其它的高达匹敌。搭乘Kyrios的驾驶员名叫阿雷路亚，平常是个性温和的少年，却具有双重人格的特征，危急情况下会转变成残忍的第2人格哈雷路亚。

GN-005 Gundam Virtue：德天使高达，全身装备火炮，拥有重装甲大火力的高达，可以展开GN领域的结界。在原作中，将装甲解除之后就会变身为伪娘形态！？搭乘Virtue的驾驶员是提耶利亚，出身国家、年龄以及过去的一切都被谜团包围的人物，以完成任务为最优先执行命令。

钢普拉指南

游戏除了主要的剧情模式之外，还收录了指导组装模型的钢普拉教学模式。在这个模式中会提供制作以往发售的钢普拉模型的建议，上屏画面是钢普拉的实物照片，下屏画面是各部件的解说，每个部件的安装方法都有详细的介绍，能够让你从模型初学者迅速成长为组装高手。本作的预约特典是能天使高达的限定版模型，有爱的同学不妨试试看挑战一下自己的钢普拉之魂。





毫无疑问，本作完全是趁着动画第一季完结之际的宣传造势活动，对高达爱好者的杀伤力不言而喻。令人感到有些惊讶的是DS的3D即时演算机能居然如此之强，机体比想像中还要好地还原了动画里的造型，尽管背景画面的马赛克也能够随处可见。不过游戏对战场动作的处理显然存在着不少问题，在3D空间内无法随心所欲地进行移动，因为屏幕上并没有小地图雷达的指引，很多时候只有近身才能发现敌人，而且难以锁定目标很容易就让敌人逃脱，远程射击系机体的优势也因此锐减许多。当然了，如果由于这个理由放弃游戏还可以理解，但错过动画就相当可惜了，毕竟这是集观赏性和爽快感于一身，内涵度远远超越前作SEED的水准。我想，因为这款游戏而去找来原作动画观赏的话，本作的推广目的也就变相达到了吧。

B

沈毅成	PG所有小编都要努力，争取把主编位置搞到手！（主编：说！这是谁登上来的？众编：……）
读者资料	男，16岁，杭州江城路候潮公寓9-1-503，310000

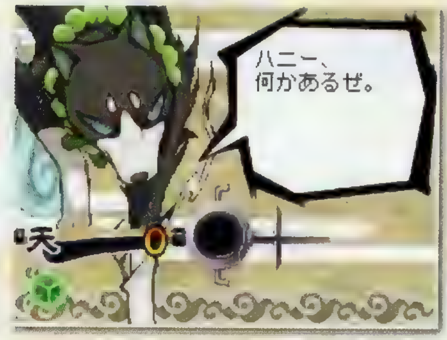
知名动漫改编游戏《结界师》系列的最新作在公布延期消息的一个月之后，总算没有再跳票地按时发售了。本作是以同名动画的世界观为基础而衍生出来的动作类游戏，并且继承了前作《结界师 鸟森妖奇谈》大受好评的要素，让玩家可以通过触控笔点击下屏幕画面来形成结界封印敌人，再通过点击画面右上角的“灭”来打倒怪物。关于这次延期的理由，NBGI官方声称是为了提高游戏的品质，全力打造出跟Wii平台上的《结界师 黑芒楼之影》截然不同的效果。

NDS	NBGI	2008年3月20日
	ACT	1～4人/5040日元
结界师 黑芒楼袭来		512Mb

人气少年动画在DS二度展开结界

《结界师》是一部在日本《周刊少年Sunday》上连载的超人气妖怪漫画，可在国内并不算是热门的讨论作品。其实这是一部很不错的少年漫画，传统的剧情和标准的画风，热血冲动的男主角与年长稳重的女主角之间的羁绊，再加上激烈的除魔格斗，主流少年漫画中该有的这里全有了。《结界师》是利用一个个单元式的小故事来推动情节发展，一路上埋下了不少伏笔，目前仍在不温不火地连载当中。自前年10月改编成动画放映后人气一直飙升，以6.5%的平均收视率打败了《月L生死恋》及《驱魔少年》等带来大范围讨论热潮的作品。（这里顺道插句题外话：《周刊少年Sunday》虽然名字上写的是星期天，不过杂志却是在每周四准时出版，据创刊主编说是希望让读者在观看时能够找到周日全身心放松休息的感觉）





此次游戏里还加入了新要素“角色切换系统”，让玩家可以透过点击画面左上角的“替”来直接切换男女两名主角，而不是像前作那样通关后才能够使用另一人。男主角墨村良守拥有强大的灵力，可以制作范围广阔的结界一举封印众多怪物；而女主角雪村时音的灵力虽然不如良守丰富充沛，但却能够更加有效灵活运用操纵结界，并且更加快速连续产生多个结界。根据不同的情况灵活选择两名男女主角攻略关卡，会让玩家能够更有效率地突破难关打倒boss。

本作就像漫画里描述的过程用结界来封印敌人后消灭，甚至也可以如同原著那样利用结界来完成各式各样的动作，像是拿结界来当踏板往高处移动，或是利用结界包覆住自己来防御敌人的攻击等等。在故事模式中玩家将和包括茶南、灰泉等拥有强大力量的黑芒楼四人众以及火黑、牙银等强敌展开激烈战斗。并且在原著中非常受欢迎的人气角色志志尾限也将会以辅助角色登场，玩家还可以使用良守的哥哥墨村正守来攻略游戏关卡，挑战登场的各式强敌。

除了人气角色在本作中登场之外，游戏还把原著中结界术奥义的“绝界”也一并收录在其



中让玩家来使用。同时，游戏内还加入了活用原著章节而制作出4个独特的迷你小游戏，以及对应DS主机无线功能，让玩家双人协力共同挑战关卡，最多支持4人一起联机游戏。

基本操作

该系列是纯粹依赖触摸笔的类型，方向键用来操作前后左右的移动，按↑的话是跳跃，连按两回↓则是降下，完全用不到A、B、X、Y和SELECT键。攻击的方法是把敌人困在结界方块里，再点击屏幕右上角的“灭”字对敌人造成伤害的判定。大多数的下级妖怪只需要一个小结界块就能封住其行动，而对付高级一点的妖怪则必须使用更大的结界块才行，少数稀有妖怪还得利用结界块将其发射的飞行道具反弹回去方能消灭。

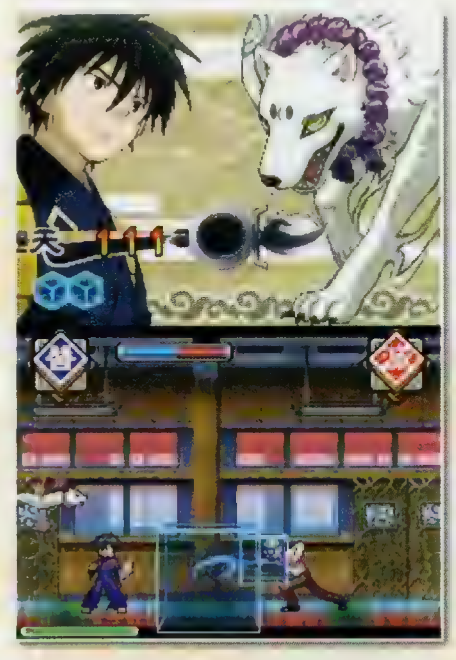
游戏里活用结界的技巧有很多种方式，比方说点击自己的话结界方块将笼罩住全身，这个时候很多敌人的攻击都会无效化，甚至还能把特定妖怪的攻击直接反弹回去。在遇到凹陷的地形时，把结界方块当作垫脚便可以自如通过了。另外到了游戏中后期结界个数增多的场合下，还可以当作台阶无视高低差往上端跳跃，不少回复点往往就隐藏在很容易被忽视的位置那里。



结界奥义

棒结界——习得此奥义的同时在屏幕的左下角将出现一条绿色的灵力槽，消灭妖怪会不断地累积，蓄满后按L键就能释放出去，效果是短时间内封印住画面当中全部敌人的行动。

多重结界——后期习得的超强劲奥义，效果华丽且威力无比，专门用于对付不能一击必杀的敌人，诸如boss级别的上位妖怪等。使用方法为在第1个结界方块困住敌人后，在其中继续画入第2个、第3个乃至第4个结界方块，然后点击“灭”一齐释放出去。多重结界时每增加一个结界方块伤害值会向上翻一倍，所以要善加利用剩余的结界个数集中火力消灭强敌。





《结界师》不是一部以画风来取胜的作品，人物的线条倒是干净利落，尽管没有吸引到足够多的主流目光，角色的心理刻画也不够深刻，但是有两处主要的亮点却不能不提：剧情与结界术。很多小故事中的妖怪都很惹人怜爱，在世俗和偏见的压力下违心地做着不情愿做的坏事，最后被封印的煽情戏份处理得恰到好处，这点在游戏里也能体现出一二。至于结界术则让人耳目一新，这种灵活多变的战斗方式，以“方圆”、“定础”、“结”、“灭”或“解”，虽然只是简单的四式，却可以用来攻击或防守，简单的几何图形结合时机与地形就能发挥巨大威力，颇具观赏性。当然，良守和时音之间的羁绊也足以满足广大姐弟恋爱好者的心声。对于喜欢前一代游戏，尤其是玩过Wii平台上《黑芒搂之影》的同学来说，这次的新作《黑芒楼袭来》更没有任何理由错过。

A



提起蜡笔小新是无人不知无人不晓，这个天不怕地不怕爱露屁屁的小男孩让他的妈妈是又爱又恨。现在这位人气小明星已经在DS平台上推出第二作游戏了。本作可以说是其GBA版的复刻版，当然玩家并不用担心只能玩到陈旧的老关卡，本作中追加了四部GBA版中没有的电影关卡。虽然游戏画面依然是2D卡通风格，但是比起那些3D大方块画面要舒服的多了。

NDS	Banpresto	2008年3月20日
	ACT	1人/5040日元
蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大活剧	1024Mb	

蜡笔小新DS平台上第二作降临啦！



多彩的变身

本作中我们可爱的主人公小新有5种变身，分别是假面超人、猴子、青蛙、母鸡和蜜蜂。变身能力并不是随便就能得到的，需要收集各个关卡中隐藏的变身碎片，集齐同样的四张才能获得一种变身。每种变身都有不同的能力，有些关卡或隐藏道具必须利用这些变身的能力才能顺利通过或获得。假面超人可以发出光波，在空中可以使用踢腿攻击，二段跳变成了旋转攻击，光波和旋转攻击需要消耗能量，能量值会自动补满，这是一个比较好用的远程攻击变身。猴子可以抓住墙进行登墙跳跃，利用这招可以在两面相距很近的墙之间跳跃到高处，猴子还能抓住树上的枝条攀爬前进，这个变身只在拿取隐藏物品或者特殊关卡时使用，攻击上没有什么优势。青蛙移动时非常有趣，不会用两只脚走，而是一蹦一蹦的，是5种变身中跳得最高的，它还能伸出长长的舌头，遇到空中有青蛙样子的挂钩时可以跳起来用舌头粘住往上荡，并且舌头还能用来吃空中的星星，虽然长长的舌头不能伤到敌人，但是打到敌人身上依然会让敌人麻痹一段时间，这时就可以跳起来踩死对方了，这个变身主要还是用来过一些特定关卡，消灭敌人不推荐使用。母鸡的优势是跳到空中可以扇动翅膀缓慢地向前下落，攻击手段有两种，一种是用嘴啄，攻击距离非常短，另一种是下蛋，发动时间非常长，所以不要妄想用这种变身打倒敌人了。蜜蜂变身可以让小新飞得非常高，但是要消费能量值，当能量没有的时候小新就会落在地上气喘吁吁地恢复能量，蜜蜂可以在飞行中用屁股上的针扎敌人，一些上不去的地方就要用蜜蜂飞上去了。顺便说一句所有变身都没有二段跳，但是依然可以用脚踩敌人。小新变身的时候非常有趣，需要先脱下身上的衣服再穿上伪装服。





召唤四位护法

游戏中有些关卡光靠小新的变身能力是不能通过的，还要召唤我们的四位护法——爸爸、妈

朱丹峰	多玩掌机游戏，少玩网游，少用金手指。（库巴：掌机网游各有千秋，同样有乐趣，同样会上瘾。金手指是游戏态度，不过支持不用金手指。）
读者资料	男，20岁，浙江省绍兴市越城区马山镇西墨村，312000，QQ513647482



妈、妹妹和小白。

这四位护法是各有神通，每位护法一开始只有一种特技，随着玩家在各关卡中收集到的特技碎片，我们的护法最多每人会四种特技，除了第一种特技的使用是免费的，后三种特技都需要消耗护法头像旁的小桃心，小桃心的取得方法是收集关卡中的小物品，爸爸是啤酒，妈妈是戒指，妹妹是奶瓶，小白是肉，每位护法最多积攒5个小桃心。爸爸的第一个特技是用手把小新托得非常高，利用这个特技可以上到一些非常高的地方。第二个特技是爸爸身穿貌似奥特曼的衣服从肚脐上发射光线，攻击全屏敌人，当敌人非常多的时候这招很好用。妈妈的第一个特技是用屁股把碍事的木箱坐碎(传说中的大屁股欧巴桑)，用这个特技可以打通很多道路。第二个特技是妈妈跳上屏幕对敌人发出大力一击，和爸爸第二个特技一样，也是攻击全屏敌人。小新妹妹的第一个特技是爬行，可以用来拿取一些小新进不去的地方的物品。第二个特技是伪装成蝴蝶在空中跟着小新，当小新从高空落下时会把小新拉上来。小白的第一个特技是挖地，发现地上有闪光的时候就召唤小白把隐藏物品挖出来吧。第二个特技是咬住敌人，使敌人不能动弹。



丰富的关卡

就像本作的题目一样，本作中收录的关卡全部都是蜡笔小新电影版，从1994年到2007年的15部电影版全部收录其中，让各位热爱小新的玩家过足隐！本作中并不要求玩家一定要按照年代顺序打关卡，可以自行选择，几乎每关跟BOSS战斗的方法都不一样。有的关需要用触笔点击BOSS的弱点，有的关需要跟着节奏点击中间的圆圈，玩法多样非常有趣。当玩家把所有关卡都打通后就会发现中间的塔亮了，进去之后是最终BOSS，不过他只会模仿之前15关中的BOSS模样，其实非常弱。打倒他之后就能观赏温馨的通关画面了。

游戏中还有三种迷你游戏，第一种是给小新的各种穿扮进行涂色，第二种是用假面超人装扮的小新打败100名前来进攻的敌人，第三种迷你游戏算是电影版《金剑勇者》的特殊关卡，游戏中玩家要使用金剑把所有敌人击退。



本作和前作相比画面音效没有什么进步，就是用前作的技术复刻了GBA版的电影大乱斗，不过新增的四个关卡应该可以满足各位小新粉丝了。游戏非常流畅，手感也很好，唯一需要等待的就是小新变身时换衣服的时间，不过这特殊的换衣服动作正是本作的特点。游戏中剧情对话是全程语音，并且依然是小新的原班声优进行配音。游戏每关开始时都会出现一个ACTION的牌子，有点像红侠乔伊的感觉。背景音乐就不多说了，和前作的变化不大。音效还是那么有趣，当假面超人穿扮的小新发出光波时能听到他用嘴发出“哔哔哔哔哔”的声音。游戏难度并不高，也许是因为这款游戏针对的是小学生的原因，选择高难度进行游戏也很容易不费血过关。如果你酷爱小新并且喜爱GBA时代的电影大乱斗就一定要玩一玩本作，本作一定不会令你失望的，不过在公共场合玩这款游戏还是有可能引来侧目的。

B

廖仲均	抽奖的机会留给别人吧！我上边角栏就行了。（库巴：作为无机一族你的精神值得赞扬。不过我们都是一视同仁公平抽奖的。）
读者资料	男，17岁，湖北省京山县第五高级中学二（2）班，431800，QQ123156330

超熱血高校くにおくんドッジボール部

NDS	Arc System Works	2008年3月19日
	SPG	1-8人/3990日元
超热血高校躲避球		64Mb

FC经典神作热血躲避球再次降临！

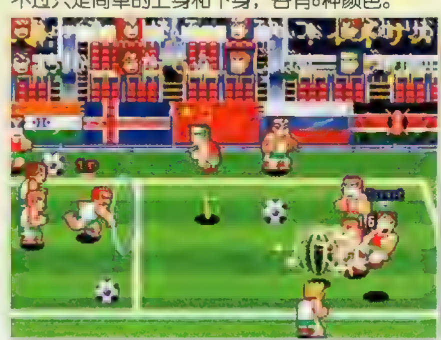
四种模式

游戏分为远征试合、对抗试合、放课后社团活动、部屋四种模式。在远征试合模式中玩家一共要经过9场比赛才能通关，除了最后一场的比赛场地和对手固定是美国，其他都是随机产生的。玩家可以选择自己喜爱的国家队进行游戏，有中国、美国、德国、意大利、法国等多达20支国家队，几乎所有耳熟能详的国家都在这里了。玩家在比赛获胜后可以买一些增加优势的装备。

在对抗试合模式中不能买也不能使用装备，但是玩家可以选择自己在远征试合中锻炼的队伍，继承经验和级别。对手不是随机的，而是由玩家自己手动选择的，比赛场地也是由玩家选择，有9个比赛场地。没有经过训练的球队永远是5级，当玩家自己训练的球队级别非常高时会觉得对手超级弱小，笔者认为对手不能根据自己球队的成长而成长是本作的一大缺点。在这个模式中可以通过无线网络支持二人连线对战，也可以带动一台没有卡带的玩家进行对战。

放课后社团活动模式相当于大乱斗模式，玩家在选择自己喜爱的球队后从7名队员中选择一名参加比赛。同样是不能买也不能使用装备，选择锻炼的球队会继承级别。比赛场地为放学后的校园操场，无边无界无底线，但是跑到左右两头会撞到屏幕边。背景是学校的教学楼，窗口有个美眉探出头不知道在看着谁，操场边还有一只小白狗，会沿着边线跟着球跑，非常有趣。这个模式支持最多8人同时比赛，并且可以带动8台没有卡带的玩家一起玩。

玩家可以在部屋模式里打造属于自己的队伍，然后在之前的三个模式选择球队时就会出现这支队伍了。玩家只可以从各个队伍中选择7名自己喜欢的队员组成队伍，不能对他们发动的必杀球和人物属性进行修改，并且所有人物的默认等级是1级。选择好队员后可以从12种对战战术中选择一种作为自己的特点，然后就可以设计队服颜色了，不过只是简单的上身和下身，各有8种颜色。



基本游戏选项

赛前准备画面中有很多选项，接下来 向大家详细介绍一下。商店（ショップ）：在这里可以买到各种装备，初期只是加一些普通属性，游戏

后期会有很多加特殊效果的装备。装备（そうび）：买完装备后放到球队队员身上，每名队员仅可以携带一个装备。站位设定（ポジションせってい）：比赛时己方场地上有4名队员，对方场地外围有3名队员，玩家在这里选择队员站在什么位置。热血特技（ねっけつバースト）：比赛中玩家接住对方的来球，或者用球击中对手，屏幕上方的热血值就会增加，当增满时触摸屏中间就会出现“热血”二字，点击就可以发动特技。特技有四种，稍后会向大家详细介绍。オブジェクト是场上是否出现道具。パンチ・キック是是否可以直接使用拳脚攻击。最后一个メインメニュー是退回首页菜单。

游戏特点

随着玩家获得一场场比赛的胜利商店里的装备就会越来越多，当然价格也是越来越贵。有很多极度变态的装备要在通关多次后才能购买，比如ひっさつマスター，带上这个装备的队员只要出手就是必杀球，当然价格要20000元才能入手。

顺便说一下所有装备都有耐久度，但是这个耐久度看不到，装备在使用一段时间后就会损坏消失，基本上便宜的低级装备耐久高，而越贵越高档的装备很容易损坏。还有同一种装备只能买一个。

每队的7名队员必杀球各不相同，特点伤害效果各有千秋，但是释放方法是相同的，分为陆空两种。助跑5步投球就是陆地必杀球，空中必杀球的释放方法非常简单，只要助跑起来跳跃至最高点投球就是必杀球了。基本上各队队员必杀球性质相似，只是每队有一个带有国家象征意义的必杀球，例如中国的绿帽男空中必杀球是熊猫，法国队是艾佛尔铁塔。顺带一提必杀球不是说一击必杀，只是大招而已。

基本上除了必杀球不同外就是队员属性不同，最明显的体现就是血量，玩家可以很明显地看出



中国队血量和美国队的差距，笔者已经把中国队练到顶级20级，但是血量还没有5级的美国队多。其他属性体现并不明显，如球威球速等。推荐新手玩家选用美国和冰岛这种HP高的球队。

比赛前可以选择的四种特技效果不同，基本上常用的就是ちょうひっさつ（超必杀）特技了，无论用什么样的攻击，只要在热血值完全消失之前击中对手，就是一击必杀，但是特技时间非常短。反正只要碰到一个人就杀死一个，所以要尽量使用可以在对手区域多转会的必杀球。例如中国队つぁおわん的空中必杀球。ハイパーアーマー（超级护甲）特技也算是比较实用的特技，发动后被对方击中只掉1HP，无论是什么样的必杀，这个特技是ちょうひっさつ(超必杀)特技的克星。ハイダッシュジャンプ（超级跑动跳跃）顾名思义就是跑动加速跳跃变高，看似用处不大，但是当比赛场地是印度或者肯尼亚的时候，队员跑动非常慢，先用必杀球把对方球员打到我方场地，然后用特技，你移动速度非常快，可以让他站不起来一直用球打他把他憋死在我方场地。スーパーキャッチドッジ（超级接球躲避）特技延长了接球和蹲下的时间，这是一个很多余的躲避技能，笔者从来不按A键躲避，你躲过去了，可是你的白痴队员不会躲，所以来球全部是接球。

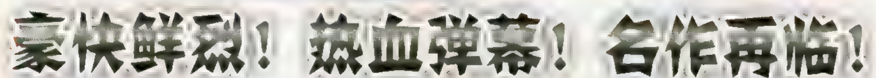


本作中新增加了道具商店系统和暴力系统，并且国家队多达20支，比赛场地也有9种，这些新元素使得比赛更加有趣多变。游戏中还增加了多种物品，当有人被打死时空中就会落下1-4样物品，小型物品如棍子、箱子、炸弹、定时炸弹等都可以踢出去攻击对手，但是所有大型物品还有香蕉皮不能踢出去，只能捡起来扔过去。恢复品如牛奶、饭团、苹果、汉堡等也是不能踢出去的，但是可以扔出去攻击对手，不过这种好东西还是留给自己补血用好了，拿在手中按A键就能吃了。值得注意的是肯尼亚场地的苹果有时是毒苹果，吃了之后直接死。在对抗模式中对手永远都是5级，不会随着你的级别提高而提高，除非你自己去练那些球队，这让本人觉得有些不爽，因为电脑太弱了。游戏的画面音效等提高并不多，让人感觉这个新作有些过于怀旧了，让期待这么久的玩家有些失望，不过作为热血饭的我还是觉得值得一玩的。

B

《番外王魂！》是1999年财宝（TREASURE）社在N64和DC上发售的一款系统独特的ACT。“在当今3D盛行的时代，如果把3D画面的技术力全部倾注到2D上，会做出什么画面的游戏呢？”秉承这个理念的前代作品,一经推出就凭借华丽绚烂的画面和游戏的爽快感广受欢迎。事隔10年，系列的最新作降临到DS主机，无论诸位有没有玩过前作，都与我一起去投入华丽的弹幕吧。

NDS	TREASURE	2008年3月19日
	ACT	1人～4人/5040日元
番外王魂！		64Mb



系统和操作

游戏共有160关，其中前16关是训练关卡，通过训练关卡后，其他关卡可以自由选择，每关开始之前可以配备自己的装备。通常武器和EX武器分别可以装备两种。每关的胜利条件不同,大致有全灭敌人、破坏指定机关、一定时间内破坏所有砖块几种，某些关还有一些KUSO条件，比如将箱子推进指定位置或者打球进洞等。



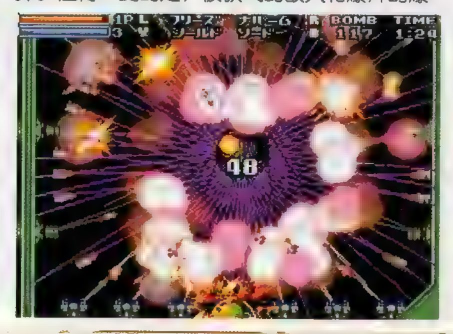


游戏使用十字键控制主角移动。A键则是冲刺，有一定的攻击力，能够撞坏或撞飞小型敌人。X和Y键都是使用通常武器A攻击。B键是使用通常武器B攻击。L和R键分别是使用两种EX武器。Y+B则是MIX（融和）武器。

主角的动作大部分可以互相cancel,比如蓄力出必杀A觉得不妙可以立刻改蓄必杀B,攻击到一半马上改必杀,操作自由度相当的高。连按两下通常武器可固定位置射击,定在空中也行。

弹反！弹反！弹反！

看到游戏截图上乱弹齐射的场面，你是不是有点犯憷呢？大可不必紧张，这个游戏的精髓——热血度的来源就在于弹反系统。游戏中的各种子弹和武器，除了某些敌人的激光之外，都是可以相互抵消的，近战武器也可以砍掉子弹。值得一提的是，被砍飞的敌人和爆开的爆





风也有破坏子弹的效果。

弹反系统最重要部分是必杀弹反。必杀释放的时候会消掉身边一定范围内的敌弹，根据消掉的敌弹数量，必杀的威力也会上涨。在大量敌弹聚集的瞬间使用必杀攻击，不但能够全消敌弹，自己子弹的数量、大小、耐久也会飞跃的上升，活用此技能够瞬间逆转战局，甚至可以用此法秒杀某些特定的BOSS。

通常武器

通常武器能够进行MIX操作，装备两种射击类通常武器时，按下Y+B即可混合或解除混合两种武器，混合中的子弹会同时具备两种子弹的性能，某些关卡需要活用这些技能方能过关。

ホーミング：追尾飞弹。能够自动锁定敌人追尾进行攻击，对部分敌人的子弹也有锁定效果。缺点是在狭窄地形无法发挥威力。

バウンド：反弹爆弹。碰壁能够反弹，锁定敌人后向着敌人的方向飞去。这个武器在狭窄地形才能够发挥真正的价值。

ナパーム：燃烧弹。打中敌人或者墙壁会爆发的子弹，能够一次伤害广范围的敌人或破坏相当面积的障碍物，射速和贯通性比较差。

ブレイク： 穿甲弹。一发能够抵消敌人两发子弹，在狭窄地形拼子弹的话很有优势，推荐用它混合其他子弹拼弹幕。

ソード： 剑。可以砍掉子弹，能够连续造成判定，单挑大型敌人或者在狭窄地区对付单个敌人时非常有效。

バット： 球棒。攻击范围大于剑，不能连续挥动。能够弹反子弹、击飞小型敌人。

バリア：半球状护盾，能够抵消正面敌人的子弹，不能防守其他方向射来的子弹，无法抵挡近身武器的攻击。

EX武器

EX武器的特点是通过蓄力提升威力。EX的武器使用是有限制的，HP下方的蓝色能量槽用尽后需要吃破坏敌人后掉落的水果（为什么是水果=_=|||）回复必杀槽。

ホーミング：全周天飞弹放射。

バウンド：全方向放出大量反弹爆弹。

ナパーム：是全方向放出燃烧弹。

ブレイク：贯穿弹全范围放射版。

ダイレクト：集束飞弹，将所有飞弹向一个方向倾泻而出，威力很高。

リフェクト：将所有的敌弹反射，连带吹飞小型敌人。

フリーズ：冻结，确切的说是时间停止。



？

虽然系列风评很高，但笔者并没有玩过N64的前作，不过一经上手，笔者立刻被这个游戏吸引住了。官方对此作的定义是“爆裂飞弹ACT”，这款游戏的爽快感确实是非常的高。玩家控制的机器人虽然个头不大，但攻击方式非常绚烂多彩，战斗时既要考虑策略也需要一定的操纵反应手腕，感觉很不错。游戏的每关都是一个舞台，需要玩家配备不同的武器想办法突破难关，说是ACT也好说是射击也好，其实是有些偏向于《MARIO对大金刚》的具有解谜性质的ACT，方法不对的话怎么努力都有可能打不过的。本篇评测里面好像经常出现爽快、热血一类的词，诸位能想象我玩得津津有味的样子了吧，其实我整个人都斯巴达了（被拖走）！唯一美中不足的是NDS的屏幕小了点，要是大些的话还能更有魄力吧……游戏的编辑关卡模式非常有趣，虽然限于篇幅没有介绍，不过大家一定要记得尝试一下啊。

A

■文责/某臣

《怪物猎人P2G》掀起新一轮PSP游戏热潮！作为怪物猎人玩家的你，有没有准备好迎战？



《怪物猎人》最新作现在已经流行得如火如荼，如果你也是这个游戏的忠实粉丝，那么在大作降临的时候，你也应该有所准备才是。与游戏同时发售的软硬周边里最炫的当然是同捆版的限定主机了。这次推出的PSP主机与《怪物猎人P2G》的同捆包Hunter's Pack G内含游戏软件与特制的PSP-2000主机，该主机采用独特的配色（实际上看着与前不久宣布的哑光铜很相似），机器的背面印有基尔德的徽章图样。除了机器之外，同捆包里还有能放置PSP充电器等周边的“随行收纳包”，以及以游戏新登场的随行艾路“尼克特先生”项圈为蓝本的PSP主机吊带“尼克特先生吊带”等多样化的特制周边。这个同捆包的价格是25800日元，折合人民币大约在1900~2000元之间，但是考虑到它在日本十分抢手，如果想不出国门就拿到它的话，恐怕得多付出不少钱。目前有的JS已经将同捆限定主机的价格炒到3000左右，愿不愿意买就看你觉得值不值了。

还好在限定版主机之外，还有一些其他的周边登场。日本Sony电脑娱乐（SCEJ）最近发表，在《怪物猎人P2G》发售的时候，会在同时推出发售纪念特制PSP收纳包“MONSTER HUNTER×PORTER×PS Pictogram”。这个收纳包是SCEJ与日本知名的手提包品牌PORTER合作的“PS Pictogram×PORTER”系列的新产品，它的外层采用具有黑色皮革风格的聚氨酯涂层帆布材质制作，内层为尼龙材质，正面印有基尔德徽章主题装饰纹路，和限定版主机一样。该收纳包的尺寸为185×88×42mm，前方小口袋可收纳UMD游戏光碟，主口袋可收纳新旧两种PSP主机，背面附有金属挂钩与带子，可悬挂于背包或腰间。和限定主机一样，该收纳包也以限量预约方式推出，从3月21日起在ZOZO RESORT与e-CAPCOM网站接受预约，定价11800日元（约合800人民币）。这个价格还是很昂贵的，对于国内的玩家来说，与其花多半个PSP的价钱买这个包，还不如等国内的厂商制作高仿的产品，反正这些厂家的动作一般都很快。





李明潞	这是幸运的祝福，看到的人在教室里玩掌机不会被没收的……（某编：以身试法是不对滴。）
读者资料	男，15岁，云南省曲靖市军分区干休所10幢1单元，655000

更换大容量电池增加PSP-2000的续航时间！新型PSP专用电池盖登场，改变主机造型！

PSP-2000虽然在体积比旧型机小巧轻便，但是所用的电池却从1800mA降到了1200mA。玩家们在感叹科技进步的同时也不免对电池容量的缩水感到不平。如果容量再大一些的话，那么机器的使用时间不是会更长一些吗？SCE考虑到玩家们的这一需求，于是顺理成章地推出了大容量电池，其电流达到了2200mA（PSP-280，其实就是以前PSP-1000的大容量电池）。但是这个电池的体积却和原先的PSP-1000电池一样大（没有办法，科技没有进步到电池体积缩小到适合新型PSP的程度，不过以后应该会的），所以原先的电池盖就无法使用了。因此，与大容量电池一起发售的，还有专门给PSP-2000使用的电池盖。装上电池盖之后机器的外观变化比较大，鼓起来的那部分与PSP-1000很接近，但是和另外一头比一比，就显得头重脚轻了。而且电池的重量也使主机的重心发生了变化，在握持的时候会感觉和以前不同。在更换电池之后经过试验，PSP-2000的满载续航时间从原来的3小时52分增加到了8小时49分，整整多了一倍有余。如果不考虑外形的话，这个电池还是很值的，尤其是玩家外出旅游找不到地方充电的时候。另外这个电池也完全可以给旧PSP使用，续航时间为5小时24分。



能自己修复伤痕的神奇贴膜登场！以后PSP再有擦伤也不怕不怕啦！

掌机玩家最惧怕的事情莫过于机器屏幕的磨损。以前许多玩家尤其是中小学生由于不注意主机的保养，经常把机器屏幕弄得满是伤痕，看着就揪心。也正是因为这个，所有的掌机在推出之后，针对这些主机的贴膜产品便如同雨后春笋一般出现。但是贴膜本身也是消耗品，在代替屏幕经受种种磨难之后，也难免会落得满身伤痕的下场。但是这样的情况在今后会有所改变，由Sun Crest生产的新型产品“PSP用自我修复贴膜”采用了与其他贴膜不同的材料，即使是被划伤也可以恢复原状。它的构造与一般贴膜不同，从上到下分为自己修复层、PET隔膜层、硅胶树脂层3个部分。这个贴膜的透光性似乎有点不如其他产品，贴在机器屏幕上之后看着有点白（因为材质的影响）。但是在开机之后便显得和其他材料的贴膜没什么区别了。说到“自我修复”的功能，用硬币在贴膜上使劲划几下之后，可以看到比较明显的伤痕（正在看书的各位千万不要模仿，你们的机器可没有这个贴膜保护）。到第二天早晨，贴膜上原来有伤的地方又恢复原状了。这种保护膜的效果不错，透光性良好，最重要的是贴膜本身不怕普通的摩擦，即使产生细微的擦痕，也会自动修复。而且它的价格也不贵，只有640日元（约合人民币不到50元），对自己主机保养比较重视但是又容易擦伤机器屏幕的玩家们可以考虑入手。



高涛	希望选出一位忠实读者，让他谈谈对掌机迷长期以来的感受。
读者资料	男，17岁，河北省鹿泉市获鹿镇朝阳小区，050200



SPG 体育运动	
游戏名	世嘉全明星网球
厂商	SEGA
发售日及其它资料	●2008.3.18 ●1～4人 ●29.99美元 ●512Mb

本作是一款融合了世嘉旗下几乎所有知名游戏角色的网球运动游戏，诸如招牌形象代言人的刺猬索尼克、《超级猴子球》中的艾艾、《太空频道5》中的舞拉拉，以及多年没有登场的沙锤音乐游戏《森巴的明哥》里的明哥，共计15名超级明星都会纷纷亮相。游戏并不是追求真实网球比赛的感觉，每名角色各有属于自己的华丽必杀球技。值得一提的是，本作是由此前一直负责开发《VR网球》系列的小组负责，具备多年网球游戏制作的经验。



超级明星在此集结

以网球比赛挫败蛋头博士的阴谋

→太空第5频道的主持人舞拉拉登场，一如既往的清凉打扮。

本作集合了世嘉众多作品的经典角色，因此游戏的开场动画也正是以这些经典人物的逐一亮相而展开的。不出所料，这次依旧以众明星角色与蛋头博士的对抗作为游戏的主题，以镇社之宝索尼克最后的华丽登场结束开场动画，蓝刺猬对于世嘉的意义由此可见一斑。游戏的音乐多以轻快为主，音效表现十分出色，这也体现了本作的休闲宗旨，而众多超级明星的原班人马配音，更是勾起了许多老玩家的美好回忆。


↑2Vs3的激烈对决，别给对手可趁之机！

可能是受限于卡带容量的原因，本作除了传统的杯赛模式和对战模式，以及几个小游戏以外，并没有添加多少新鲜的内容。好在这次的迷你游戏还算比较有挑战性，各式各样的比赛无一例外都是对玩家操作精度的考验，在这些游戏当中的成绩会被系统自动记录下来，这样也是为了吸引玩家反复挑战。超级明星模式则充分展现了各角色的基本能力，对于必杀球技的演出都做出了很好的设计，配合过场动画更加突出了这些技能的华丽效果。不过游戏当中对每名角色基本属性的区分似乎很模糊，速度型角色和力量型角色在比赛当中并没有明显的优劣之分。当然了，毕竟本作不是一款专业级别的网球游戏，看着从前那些经典角色出现在一款作品里面，进行梦幻般的同场竞技才是游戏的最大乐趣，也是比赛带给玩家的唯一感动。



游戏名	爆走卡车传说BLACK
厂 商	Spike
发售日及其它资料	●2008.3.20 ●1～2人 ●5040日元 ●512Mb

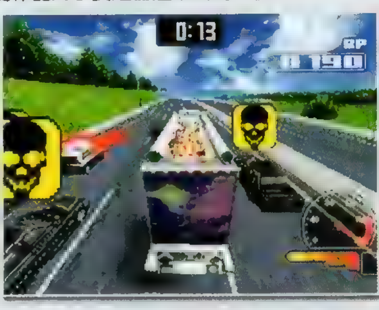
横冲直撞的爆走族物语



以超华丽交通工具运送货物的游戏——《爆走卡车传说》系列的最新作在NDS如期登场！这款游戏于1998年首次在PS平台上推出，当时玩家需要一边破坏竞争对手派来阻挠的车队，一边以安全将货物运送至目的地为目标向前疾驰。然而在本次不同于以往系列的NDS版中，把对手的车辆完全撞毁才能带来最高的爽快感，每一关的末尾还会有boss级别的车辆登场。游戏中玩家可以自由搭配轮胎、车体外框颜色等各种细微设定，改造出属于自己风格的卡车，与敌人在奔驰的道路上展开各式各样激烈竞速的战斗。

珍惜生命，远离暴力驾驶大卡车

《爆走卡车传说》是一部能够自由改造卡车的竞速驾驶类游戏，在1998年6月发售了系列的第一代作品，从诞生到今天已经过去了整整10个年头。游戏以当上日本第一的货运卡车司机为目标，风格与单纯比拼速度感的赛车游戏不大一样，而是更强调暴力驾驶的快感。每当系列推出新作时都会增加能够喷漆在卡车上的个性图案，以及可以进行改造的零件种类，使卡车的外观和性能变得更为华丽，这些由卡车衍生出来的全新要素受到了不少玩家的追捧。在以前的游戏中都是在确保货物安全的情况下，比拼谁先抵达终点，而这次则加入了破坏对手的车辆然后到达终点的新模式，当然卡车依然可以进行各种各样的改装。历练10载的作品终于要迈出这革新的一步了。



左边站立的男性少年名叫龙二，由于身为卡车司机的哥哥龙一突然间下落不明，而继承兄长的职业成为了卡车司机，是一个独来独往的驾驶高手。在龙一失踪后不久，一名警察出现在了弟弟面前，他委托龙二潜入原来龙一担任领队的非法组织“圣徒货运”进行调查。接受了这个任务的龙二开始着手调查哥哥以前不为人知的经历，却在组织内部遇到了和自己怀有相同使命的女主角搜查官久石密（右边站立的女性青年），从而演变成两人携手一起揭开集团内幕的真相。本作中玩家所使用的车辆，虽然一开始只能驾驶轻型的卡车，但随着剧情的不断推进，中后期可以购入中型和更大型的卡车来进行战斗。此外，如果顺利完成每一关依赖委托工作的话，还会有其它更加豪华的卡车登场。

→卡车改装界面，看起来有点类似机战的感觉。



为了让各地玩家了解市场动态，原本一页的严俊专栏改名为"PG特工组"并且全面扩版，介绍更多城市的市场动态。

文/严俊

第3回 这次的话题

涨价成为了近期的主旋律，由于上期发稿次日PSP突然飚升，没赶上杂志出版时间，可能读者大人们拿到杂志会发现参考价和当地行情出入颇大，在此俊叔表示无奈和遗憾，接下来进入本期主题。

南昌地区市场动态

无论是卖家还是买家都没想到PSP行情会在淡季波动，一夜之间2000型主机就拉升了50元。按照水货商的说法是因为3.15有关部门查抄的比较紧，过海关的难度增加了不少，言下之意就是开支大了，在此俊叔就不多说了，诸位心里明白就行。总之价格就是涨了，我们零售商也完全没脾气，再高也得硬着头皮拿货，总不能关门不做生意吧。但坦白地说这次涨价对卖店的影响颇大，本来就是淡季，主机又涨了不少，可谓是雪上加霜，本月能开支平衡再赚点饭钱就已经不错了。记忆棒方面没有太大的变化，其他大城市开始风靡的马甲伪卡在南昌暂时还没有动静，偶有玩家咨询，要普及开来恐怕还需要一段时间。

DS方面，受到了行货紧缺的影响，普通版主机一机难求，商家们也是叫苦连天，只剩下为数不多的中国龙主机，南昌玩家似乎对龙版的外观有些微词，闹的最后DS这一块的业务几乎停摆。烧录卡方面，AK2一经上市就受到了玩家的热烈反响，首批到货不到一周即告断货，其中有不少顾客是已经拥有主机和烧录卡的老玩家，可见玩家还是挺给新产品面子的。TF卡方面，行货金士顿日产卡又有一次明显的降价，其中2G的性价比再一次体现，玩家购机都是点名要2G，加上大容量游戏也越发多了起来，1G卡离淘汰出主流市场不远了。



广州地区市场动态

广州可以说是这次PSP涨价风波最早涉及的地区，而且还有一个比较奇怪的现象，日版主机的报价比港版主机贵很多。近期店头2000型港版主机的单机报价中，黑白银三色统一在1400+的样子，广州玩家特别中意的彩色系粉蓝紫三色要加多50元达到1450+。而日版主机则在港版报价的基础上还要更高一些，黑白银三色店头报价1450+，彩色系主机更是高达1500元以上。由此看来广州BOSS的报价特别细，不同色系不同版本都相差极大，这在其他城市是完全见不到的。近期一种马甲记忆棒开始崭露头角，也就是用TF插在MS转接卡套上变成的伪记忆棒。这种卡的优势在于价格不高，速度和质量均为原装品质，比组棒放心的多。虽然受到冲击，但组棒绝对不会因此而退出市场，目前水分含量最大的8G棒开始降价，以增加市场竞争力。比较前段时间降价幅度高达百元，已到底线的4G则没有太大的变化。当然了，伪棒也不是万能的，经过测试发现与组棒还是有一定的差距，在游戏和程序方面的兼容性还未达到100%完美，而且市面上卡套质量参差不齐，别说是山寨假卡，即便是原装真卡有时候也要看人品。

DS方面，行货主机经历了一段时间的真空期之后终于恢复了供货，而且价格出奇的厚道，1050元左右即可搞定，这在广州这个IDSL没有优势的城市能出到这个价钱也算是难得。受行货主机低价入市的影响，之前的美版水货主机基本上已经淡出了市场。烧录卡方面，像AK2这样高性价比新产品还是卖得不错的。受此影响TT厂家也明显感觉到了压力，前段时间一直虚高的价格得到了些许改善，截止到发稿日TT的市场报价已经很接近上市初的价位。重新获得了价格优势和市场主动权，坦白地说如果价格同等的话，TT应该会比AK2好卖一点，毕竟是已经是获得市场认可的知名品牌，加上AK2由于刚刚面市的缘故，内核方面还有很多需要完善的地方，想获得更好的业绩仍需努力。

杨智淳	建议增加日文学习专栏有助于学习，游戏，前途，一举三得！也许还有爱情！
读者资料	男，18岁，河北省石家庄市第二十四中学高三（2）班。

上海地区市场动态

上海应该是受到这次行情波动影响最大的城市之一，2000型店头单机报价通常都在1550元以上，不过颜色和版本方面就没有广州市场分得那么明细。除了大红色以外任何颜色款都是这个价，其中包括了前段时间还存在差价的嫩绿色主机。这说明各颜色之间的进价差其实并不大，只不过各地有各自的定价习惯而已。马甲伪棒在上海地区算是比较畅销的，这和消费水平高有一定的关系，其他中小城市还没开动就已经炒热了，价格方面也并不算高，4G套装的报价在240+的样子。

DS方面，近期的店头报价在1100左右，与全国绝大多数城市相比也在合理的范围之内，不过水货机的价格依然比较高。中国龙限定主机热度估计不太高，很多卖店已经开出了1150元的低价，与上海电玩市场普遍的高定价不相符，有意购买的玩家完全可以考虑出手了。烧录卡方面，AK2价格稳定在190元不变，市场反响也还算不错。TF卡方面上海地区及时跟进了最新的行情，行货金士顿日产卡1G报价55元，2G报价100元，定价非常合理。



北京地区市场动态

北京方面的2000型报价显然要比上海低很多，各款颜色的都基本上统一在1470+的样子，包括嫩绿色主机也是一样,总的来说受大环境影响并不算太大。另外近期最热门的商品就是怪物猎人2G限定同捆主机了,除了主机的外观花色是独家全新设计以外，还附带怪物猎人2G正版游戏，以及合体装收纳包2个和猫猫主题机绳一条。这套东西在市场上比较稀有，现货供应的卖店极少，大多是以预约的方式销售，店头报价普遍在3300元左右。因为是热门新品的缘故，现在的报价明显搀杂了不少水分，相信过一段时间估计2200元有希望拿下，有意收藏的玩家不妨再忍耐一下。记忆棒方面，马甲伪棒北京也有上市，价格和上海基本持平，8G组棒大降价成为主旋律，一时间令玩家左右为难。

DS方面，行货主机报价一般在1070左右，不过或许是因为缺货的缘故，最好卖的白色机有的卖店要多卖20元的样子。烧录卡方面基本上是AK2与TT齐头并进的局面，前者的店头报价是190元左右，后者则依然要220元上下，其实批价已经有所松动了,估计是北京玩家比较偏好TT吧。TF卡方面行情依然虚高，基本维持在上期的水平，相信近期也会逐渐跟进到新价格。



各地市场参考价

◆ [illegible]
PSP2000（七色）：147
PSP2000（大红）：168
4G红棒（A）：220
4G红棒（B）：170
8G组棒：390

◆ [illegible]
中国龙：1150
TT：220
AK2:190
日产TF1G：55
日产TF2G：100

◆ 广州地区PSP相关
PSP2000(黑白银)：14
[illegible]
[illegible]
4G红棒（A）：210
4G红棒（B）：160
8G组棒：380
4G马甲伪棒：240
8G马甲伪棒：400

◆ 广州地区NDS相关
IDSL：1050
中国龙：1200
R4：320
TT：220
AK2:190
日产TF1G：60
日产TF2G：100

◆ [illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

◆ [illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
AK2:190
日产TF1G：55
日产TF2G：100

◆ [illegible]
PSP2000（七色）：1470
PSP2000（大红）：1700
4G红棒（A）：240
4G红棒（B）：190
8G组棒：400
4G马甲伪棒：240
8G马甲伪棒：400

◆ [illegible]
iDSL：1070
中国龙：1150
TT：220
AK2:190
日产TF1G：70
日产TF2G：120

陈欣烨	上了初三，无聊的生活让我快要崩溃，希望有个热爱游戏的MM来信，安慰我一下受伤的心灵。
读者资料	男，15岁，广东省深圳市龙岗区中心城初级中学初三（1）班

掌上周边街

在紧急时刻延续你的机器状态
手腕型多功能充电器闪亮登场

厂商：SANKO
价格：4980日元

说到充电外设，以前的产品往往因为形状问题不便携带而饱受诟病。现在这样的情况会有所改观了。这是由制造电脑周边产品的SANKO公司生产的适合掌上游戏机、手机等使用的手腕型充电电池"充电手镯"(**チャ—ジャ—ブレスレット**)。

有了它，就不用担心在上下班、回家、商务活动等时候，游戏机和手机没电了。这种充电电池可以通过电脑的USB接口充电，在家中或者单位使用电脑的时候，就可以把它连接在机器的USB接口上就可以充电了。对于长时间坐在办公室里使用电脑的人来说，这种设备十分实用。





这种充电电池宽35毫米，厚12毫米，戴在手腕上使用。其内部装有“液态锂离子电池”(lithium ion battery,简称LIB)，电源输出有多种接口，任天堂的NDS Lite游戏机开至最大亮度也可以持续使用7至12小时。索尼的PSP游戏机也可以使用3至4个半小时。除了游戏机之外，它还可以用在手机、i-Pod等便携产品上面。因为它可以非常轻松地装在手腕上，不影响机器的便携性，所以更受长期乘车的上班族们欢迎。另外这款产品还推出了冬季专用的手套型，即使是在寒冷的时候，也不用担心电池问题了。

这种充电电池重约80克，比手表略重些。制作该产品的SANKO公司表示：“为了能长时间使用，我们也在尽量地使其轻薄化,极力做到轻便而又耐用”。这种充电电池的价格为4980日元（含税）,自发售以来，订单就雪片似地飞来，首次出厂的200个产品3天内就销售一空。现在在日本可以便利地买到,国内的玩家如果有朋友在日本，可以考虑委托他们帮忙购买一个。





韦鑫	NDSL有了，PSP也有了，回函没义意了……（库巴：怎么可以这样说呢？你们的支持是我们最大的动力！还能纠正你的错误，应该是“意义”。
读者资料	男，19岁，福建省福安市粮食局，355000，QQ641975282





PSP UMD收纳盒可以更换！使外壳坏掉的光盘起死回生！

厂商：Multimedia Recovery
价格：3.99美元



有的PSP游戏容量大，平时又常玩，在记忆棒空间有限的时候，一些玩家会想到购买正版UMD，游戏收藏两不误。海外的玩家们拥有UMD的数量就更多了。但是UMD并不是坚不可摧的，一旦遭遇各种意外事故，外壳破损导致不能读取，好好一张盘变成了废盘，岂不可惜？好在现在已经有外设厂商专门生产了可以替换的UMD外壳（UMD Replacement Case），如果玩家的PSP游戏光盘外壳破损，但是里面的盘没有损坏，那么就可以用这个东西把原先坏掉的壳子换掉。这种可更换的UMD壳一套三个，分别是透明、红透和蓝透三种颜色。说实话这个东西对于那些只坏掉外面的UMD盘确实有帮助，但是颜色方面一个全透明就足够了，带颜色的反而会影响光盘封面，显得美中不足。

PSP-2000专用动画放送可充电底座



厂商：ACLASS
价格：1110日元

很多用PSP看电影或动漫的玩家都在使用底座，PSP就像一台小型液晶电视一样摆在你的面前，再也不用拿着它了。那么你是否会因为看到关键时刻发现小P没电了而感到苦恼呢？现在好了,ACLASS会社给我们带来了可充电底座，玩家可以边充电边看电影了。

虽然我们在之前也介绍过一些不错的底座，但是那些底座除了不能充电以外，也不能插接音响之类的外设，而本品就解决了所有问题。

本品主要针对PSP-2000型，设计简单大方，电源插口在底座背面，充电使用时一点也不会影响底座美感。底部背面有一个用来支撑的突起部分，正面下方有一个绿色的电源灯，底座正面和背面的支撑部分用银漆涂装。凹槽大小设计非常合理，小P在插拔的时候不用刻意去使力气，感觉底座和PSP很好地嵌在了一起，不用担心是否轻轻一摇小P就会掉下来，也不用担心损伤小P的充电插口，并且底座还可以在外面增加扩音器等外设。

使用底座理所当然不会影响小P通过USB插口连接电脑，其他部分的使用也不影响，插接耳机也没有关系，UMD舱也可以直接打开。

经笔者测试之后感觉底座的支点有些单薄，其他都比较满意，在同类周边中也算是比较出色的了，还有价格在同类产品中也比较高，超过1000日元让笔者觉得定价稍高。推荐给使用小P长时间看电影动画的玩家。

浪漫的樱花之旅

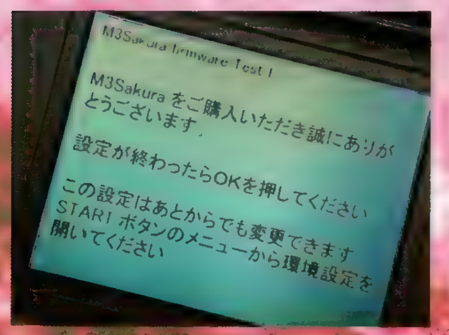
M3SAKURA系统初体验

文/Ndsbbs评测组ffsky

一直以来NDS玩家们都渴望有一款功能强大的烧录卡，除了玩游戏以外还有其他强大的附加功能。所以当M3 DS REAL这款凝结着GBalpha公司心血的产品公布的那一刻，就吸引了无数的目光，GBalpha公司凭借自己强大的技术实力，在创造了从NDS时代到NDSL时代一个又一个辉煌后，再次带着GBalpha电影卡Evolution系列M3家族的新贵，出现在人们的视野中，那正是M3 DS REAL。M3 DS REAL凭借出色的硬件设计，以及完美的软件表现，加上优质的售后服务，强大的技术支持，无疑是2007年最受关注的烧录卡之一。凭借GBalpha公司在NDS烧录领域的技术实力和创新意识，赢得了广大玩家的支持。而在2008年GBalpha公司又会有怎样的表现呢？下面就由笔者为大家解密M3的新系统M3SAKURA系统。

强强联合为M3DSREAL注入新动力

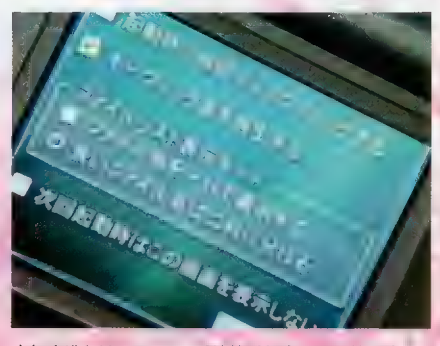
GBalpha小组向笔者透露，为了给M3 DS REAL带来更出色的操作体验，GBalpha公司在日本的开发部联合Moonshell的作者Moonlight一同为M3开发了这款代号为SAKURA的系统。Moonlight的作品相信大家都耳熟能详了，播放软件Moonshell已经成为烧录软件的标准软件，他的其他作品也因为功能强大而成为NDS的必备软件，这次Moonlight和GBalpha联手打造全新的M3SAKURA系统正是所谓的强强联合，相信一定会给M3的用户带来全新的体验。



代号SAKURA(樱花)

也许大家好奇为什么这个系统要叫做SAKURA，前面已经提到了这个系统是GBalpha公司在日本的开发部联合Moonshell的作者Moonlight一同开发的，所以初期会先推出日文版然后会推出中文版，GBalpha计划在日本4月份樱花盛开的季节推出，所以系统代号就是M3SAKURA了。

在日本比新年更热闹的时节在4月，因为4月是樱花盛开的时节。一进入3月，几乎所有的日本人就开始盼望着樱花的盛开。等到天气转暖，第一朵樱花终于在陡峭的春风中绽开笑脸，一年一度的赏樱活动便从此拉开了序幕。

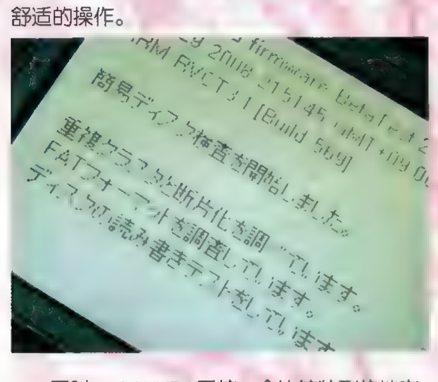


↑初次进入M3SAKURA系统的时候会显示环境设定。

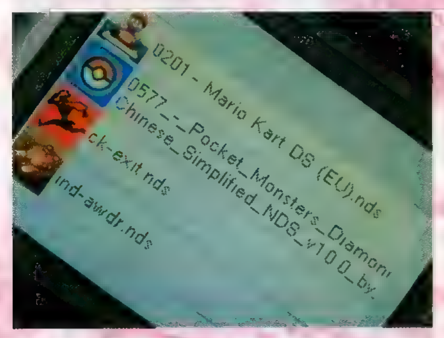
全新体验从触摸开始

随着NDSL的全球热销，iphone的横空出世，触摸已经被越来越多的应用到了生活中。iphone的触摸给我们带来了全新的体验，这次M3SAKURA系统借鉴了iphone的一些长处。使

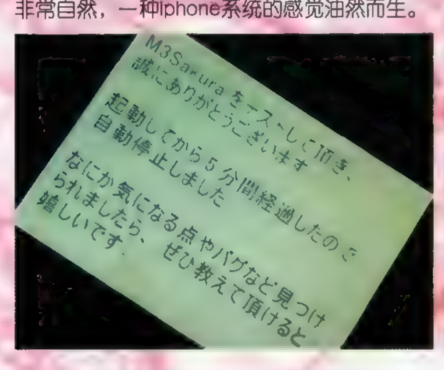
得我们在NDSL上也能享受到如iphone般华丽而舒适的操作。



同时M3SAKURA系统一个比较独到的地方，就是支持Diskcheck功能，我们知道WINDOWS的系统有磁盘检测功能，M3SAKURA系统启动时可以自动检查和修复SD卡上的文件错误。

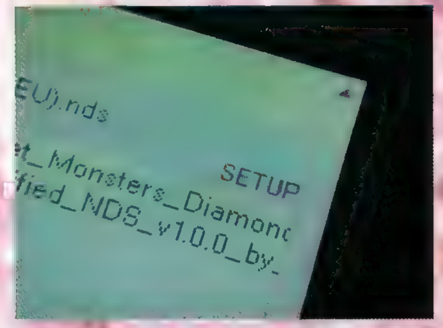


进入M3SAKURA系统的主界面，我们会感到M3SAKURA系统的界面十分简洁，色彩过渡非常自然，一种iphone系统的感觉油然而生。

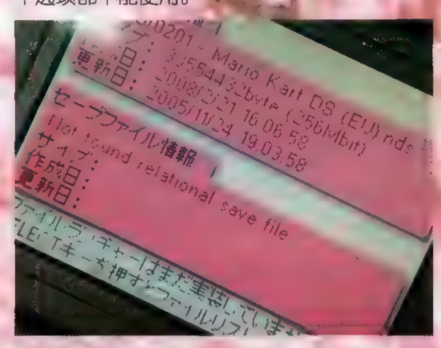


由于保密的原因此次发放给笔者的M3SAKURA系统做了诸多限制。官方解释说为防止软件被破解到其他烧录卡上。同时这个版本还对使用时间做了限制，只能运行5分钟。而笔者也在这5分钟内体验到了M3SAKURA的独特魅力。



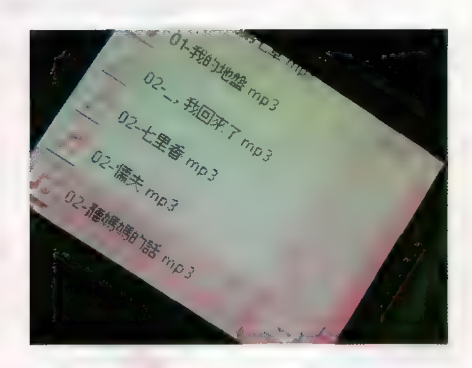


虽然预览版的M3SAKURA系统没有开放游戏功能，不过笔者还是从中开出了一些端倪。M3SAKURA系统有别于之前的系统，它的游戏选单是动态的，用触摸笔向左拖动就会显示start的字样，向右拖动为setup，不过目前两个选项都不能使用。



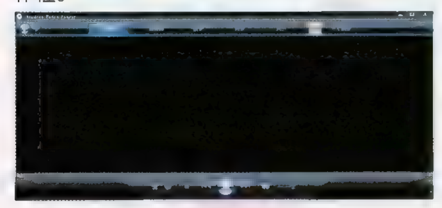
这种触摸的操作相信使用过Iphone的玩家都有体会。界面支持半透明效果，华丽的侧边栏和菜单滚动都有半透明效果。

M3SAKURA系统还采用了收藏夹的功能，支持自制软件和游戏的快捷方式自定义功能。可以把喜欢的软件统一收藏到一个收藏夹，方便快速启动。



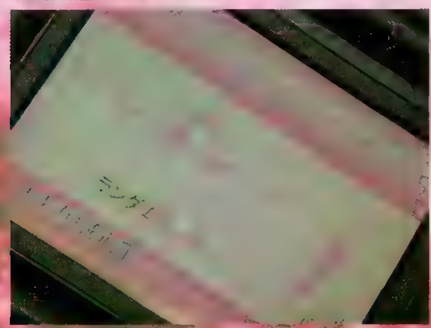
影音播放更上一层楼

影音播放一直是GBalpha公司最大的卖点，笔者从M3SAKURA系统感受到GBalpha公司对用户体验的改进，进一步强化了影音播放的操作性。

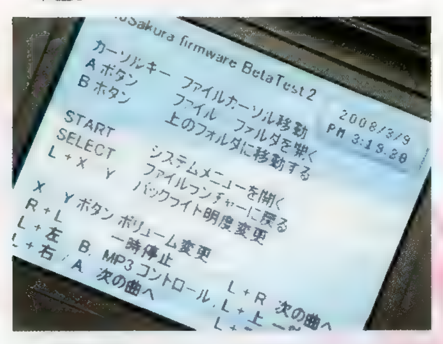


↑操作也更加人性化。主体的控制类似windows的media player可以看出M3SAKURA借鉴了很多成功的设计元素。

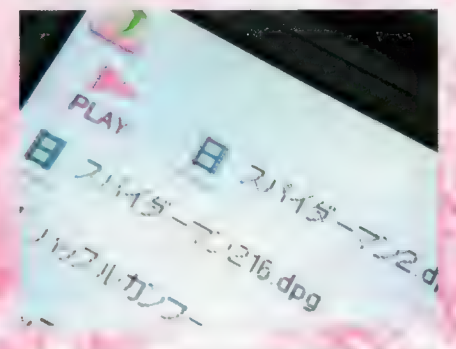
在音乐播放方面M3SAKURA可以直接播放mp3文件，同时对mp3文件进行拖动可以激活侧边栏功能，向右推动MP3文件列表就可以显示侧边栏。侧边栏支持停靠，可以选择锁定和自动隐藏。侧边栏的半透明效果过渡也很自然。电影和音乐支持自动记忆功能，即播放电影和音乐的时候，在任意地方关机或者NDS没电自动关机，都可以在再次开机时从上次停止的位置继续播放。这里我们也能感受到M3SAKURA系统的人性化。



M3SAKURA系统还带有操作介绍画面，让第一次使用本系统的玩家更容易上手。试用版中不能修改按键操作，不知道正式版是否可以修改按键。在试用版中默认方向键控制光标移动，A键选择打开文件或文件夹，B键退回上级菜单。START打开菜单，SELECT键为返回快速启动栏，按住L键点X或Y键可以调节背景灯的明亮度。点击X或者Y键可以调节音量。L和R键同时按有两种作用，先按住R键再按L键是暂停,先按住L键再按R键是快进至下一个曲目。长按L键配合其他按键有很多功能：点击方向键左或者B键是MP3调控；方向键上是暂停；方向键右或者A键是进入下一单曲；方向键下是前一单曲。



刚才介绍的那些操作按键在使用M3SAKURA系统观看电影时也可以使用,操作非常便捷。遗憾的是现在官方放出的日文试用版不支持以中文命名的文件，推荐玩家在使用时可以把电影名称或歌曲名称用繁体中文命名，不过有时还是会出现乱码或者无法显示，这时玩家可以把文件名改为数字。

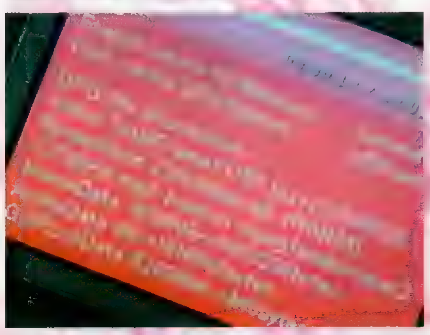


目前M3SAKURA系统还没有添加对专用格式DSM的支持,所以本次测试依然以DPG为主。DPG播放的界面也做了优化调整，整体上和系

统的配合十分协调。



↑在操作菜单可以直接调节音量，以及点击右下角的太阳图标还可以调节屏幕的亮度。



↑点击下面的播放列表可以显示文件的信息。

此外DPG的播放速度可以达到40帧/秒，目前Moonshell只能支持到现有的最高帧数，达不到M3SAKURA的40帧，这也是基于M3的硬件设计。在正式版推出的时候整合了DSM播放的M3SAKURA 必然会更加出色。



继承强大的功能

遗憾的是本次官方给出的试用版并不带有游戏功能，所以目前还无法测试游戏时的兼容性。不过通过使用M3SAKURA系统看电影的效果不难看出40帧/秒的画面已经最大发挥了NDS的机能，相信M3SAKURA系统已经是目前各烧录卡系统中画面质量的领头羊了。音效方面似乎和以前的系统相比并没有什么进步。

由于GBalpha公司选择与Moonlight联手制作M3SAKURA系统，相信里面一定继承了Moonshell的各种强大的功能。音乐播放方面支持MP3/OGG/NSF/GSM/MOD/SPC/MID等格式文件，播放音乐时可以自由设置各种播放模式。另外播放MP3时，还支持ID3信息显示。播放MP3时，把NDS待机，那么屏幕背光会自动关闭，达到节约电力的效果，同时你还可以设置锁定L、R。视频播放只支持DPG格式文件，可以实现视频的全屏播放功能，目前已经支持立体声。使用视频转换软件就可以实现电影转换，将普通格式的电影转换成DPG格式，然后就可以在NDS上播放了。图片浏览方面支持JPEG/BMP/PNG/GIF等格式图片。在NDS屏幕256×192的分辨率上浏览图片还是比较不错的，而且还支持缩放功能，这样就可以拿来看看漫画了。电子书阅读可以直接查看txt文件，值得一赞的是它支持中文的电子书，不像好多软件只支持英文的。不过到现在还没有书签的功能，这点就比较遗憾了，相信M3SAKURA系统一定会有所改进。

不算后记的后记

在结束这篇文字的时候笔者感慨颇多，经历了烧录卡的一轮又一轮的洗礼，目前国内的烧录卡市场混乱，产品多，而一些杂牌卡也借机会充斥市场。那么烧录卡究竟如何发展呢？在追求性价比的时候，给玩家带来更多实惠的时候，是不是也应该注重创新呢？M3继续保持差异化路线，打破烧录卡常规操作系统，再创新系统操作典范，希望能给M3注入新的活力，掀起烧录市场的另一场革命。



李驰	PG百期了！它不是一个人在战斗，它不是一个人！这一刻，他被各种掌机和fans灵魂附体！伟大的PG，它继承了掌机界的优良传统！伟大的PG百期生日快乐！
读者资料	男，17岁，辽宁省沈阳市和平区南昌街4号三十八中学高一五班，110001，QQ54720662

爱机学堂

爱机学堂办学宗旨：辅导对主机知识了解较少的朋友，大家一起提高水平。

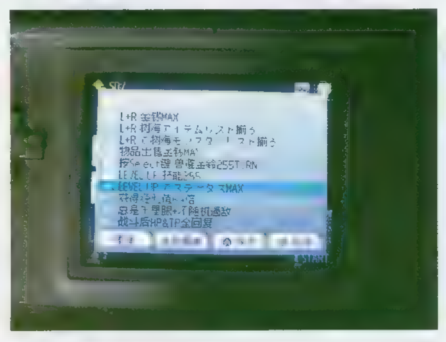
Acekard开发团队是国内技术力最强的开发团队之一，其出山之作Acekard是国内第一款支持clean rom的slot1端烧录卡。此后，AK开发团队又相继开发了AK+和AK RPG两款产品，广受广大玩友们好评。AK团队的最新锐产品Acekard 2 发售已经有一些时日了，根据官方的说法，这款烧录卡拥有主流烧录卡的一切功能，其卖点是简单、稳定、价格低廉，是一款从细节处体现人文关怀的产品。作为一款主流烧录卡，金手指功能的优劣是评价产品的重要指标之一，这方面Acekard 2做得如何呢，让我们来看一看。

AK金手指的使用方法

Acekard 2 支持dat和xml格式的金手指库文件，也支持以前AK 产品流用的cc格式文件。玩家还可以自制金手指文件，AK使用AR格式金手指，玩家只要拥有ar格式的金手指码就可以自行制作金手指文件。想要在游戏中适用或禁用金手指，需要在游戏选单画面按下START，然后在“特殊功能设置”选项中调整金手指功能的开启或关闭。



首先我们来讨论一下金手指数据库的使用方法。AK2支持dat和xml的金手指库，成功安装内核后，tf卡内会有ak内核的文件夹存在，将下载来的金手指库（比如 CHEAT.DAT）文件拷贝到__ak2\cheats文件夹中即可。使用时，在AK的游戏选择画面将光标指在要修改的游戏上，然后按下X键，就会出现的金手指选单，此时由于没有加载，选单里还是显示“没有找到金手指文件”，这时我们应该点选下方的“选数据库”选项，在弹开的窗口中选择自己放入的金手指库。加载金手指库后，画面暂时还是没有变化，这时候应该点选下方的“重建”来搜索新加载的金手指库。加载成功后，即可在列表中显示金手指，此时可用X或Y键来单独选择开启、关闭某条金手指。选择完毕后按A键保存退出。



设置完毕的金手指默认是开启状态，想要在游戏中临时关闭金手指功能，可以用SELECT+START+十字键下的组合键，而再度打开金手指则是SELECT+START+十字键上。体现在金手指效果方面，如果是锁定类的金手指，比如锁定HP不减，效果就是打开时HP被锁定不减，关闭则照常减少，而对于非锁定类金手指（赋值金手指），关闭后打开则会再次生效，比如把钱变成99999的密码，进入游戏后钱为99999，花掉一部分之后想再修改成99999，就要关掉“钱=99999”这条赋值金手指然后再度打开。

接下来我们来讲讲CC格式的金手指文件使用方法。CC格式是AK团队其他产品所使用的金手指文件，本质还是AR格式。CC格式金手指的使用方法十分简单，只要将金手指文件和rom放

董杉粤	DS的大作太多，两张2G的卡还是玩不过来。坚信DS最强！
读者资料	男，17岁，江苏省南京市宁海中学高一5班，210024，QQ：784285134

在一个目录内并且改成同样的名字便可以进行加载，加载方法和加载金手指数据库一样，不再赘述。CC格式的金手指文件可以在AK的官方网站下到,其他地方如YYJOY、TGBUS等地也有下载。

使用金手指的风险

这里还有一些需要注意的地方。首先，金手指本身就是对游戏数据的不正常改动，所以使用金手指存在一些损害游戏数据的风险，请尽量抑制金手指的使用量，改动越大，风险就越高。此外，一个游戏往往会有一些派生版本，比如rip版、汉化版、修改版，这些版本或多或少的改变了游戏原本的数据结构，金手指的运行原理是将一个数值写入一个地址，如果那个地址有变动了，那金手指自然就失效了，所以有些金手指在某个版本的ROM就有可能出错，一个游戏的不同语言版本，金手指码一般也是不通用的。

[illegible]

Nds的游戏出得很多很快，但金手指文件的更新却往往跟不上节奏，总有别人提供的金手指不满足自己需要的时候，这时我们就可以自行制造金手指文件。自己制造的金手指方便测试,也不用担心修改尺度问题，值得一试。制造AK使用的CC格式金手指只要先新建一个文本文档，将AR格式的金手指码粘贴进去进行一些修改，保存后将后缀名改为CC即可。AR码比较好找，善用搜索引擎可以轻易找到需要的代码。首先，要先为一条代码写一条名称，比如：

```
420F725C 99999999
20000007 00000004
020F7278 00000099
020F7279 00000099
020F727A 00000009
```

```
文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)
@人物资料全开
0209BDEC FFFFFFFF
2209BDF1 000000FF
2209BDF5 000000FF
2209BE00 000000FF

@剧情相关全开
0209BE20 FFFFFFFF
2209BE2C 000000FF
0209BE0C FFFFFFFF
2209BE10 000000FF

@拾起物品资料全开
2209BE11 000000FF
1209BE12 0000FFFF
0209BE14 07FFFFFF

@奖励和音效全开
1209BE3C 0000FFFF
```

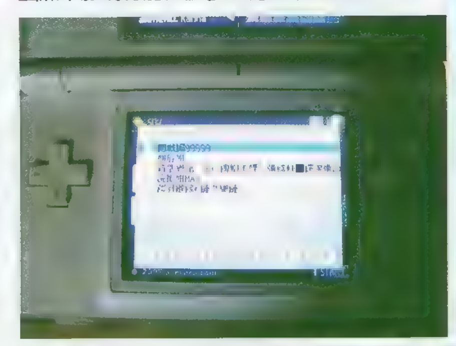
这条代码的作用是道具全满，那么改成合适的格式就应该是：

```
@道具全满
420F725C 99999999
20000007 00000004
020F7278 00000099
020F7279 00000099
020F727A 00000009
```

前面的@为功能说明标示符，有时会有#，是选择分支标示符，表示一个大项下的几个小项，比如下面这条：

```
@道具
#小回复药
420F725C 99999999
20000007 00000004
#大回复药
020F7279 00000099
020F727A 00000009
```

存档并修改后缀名后，就可以把这个CC文件塞进tf卡加载了。最后还有一点需要注意：金手指的说明文字最好使用gbk字符或者英文半角字符，否则有可能会显示为乱码，如下图所示，虽然不影响功能，但多少有些不方便吧。



手工建立数据库非常的麻烦，还好我们有软件。AK2通用R4等烧录卡的金手指库，所以我们可以用R4的金手指编辑工具来R4CCE来编辑数据库。R4CCE的使用指导有很多，网上一搜就可以搜到，我们这里只讲导入表格。如图，下载XML的金手指文件后，选择导入xml，就能够将数据导入到金手指库中。可以先用r4cce打开原有的金手指库,然后将新的金手指导入到DAT里。XML格式的金手指也比较好找，至于xml如何编辑，如何和其他格式代码转换，我们会在以后的专题中详细告诉大家。



口袋新闻

【音乐】沉寂已久，口袋妖怪终于要发售全新的音乐CD啦！继2007年7月25日发售的剧场版第十弹的原声大碟后，时隔十个月，终于迎来了新CD的消息。这张名为《风のメッセージ/このゆびとまれ（暂）》（风的信息/跟我来吧）的专辑，预定于2008年5月28日发售，分为初回限定版与通常版两种，售价分别为1890日元与1365日元。除了初回限定版附带一张DVD以外，两版CD中收录的内容也略有不同。

初回限定版CD收录曲目

1、风のメッセ-ジ
2、このゆびとまれ（暂）
3、风のメッセ-ジ（卡啦OK）
4、このゆびとまれ（暂）（卡啦OK）
※全5首

通常版CD收录曲目

1、风のメッセ-ジ
2、このゆびとまれ（暂）
3、ポケモンマ-チメドレ-（暂）
4、このゆびとまれ（暂）（卡啦OK）
※全5首

初回限定版DVD收录内容

1、风のメッセ-ジ（TV版）
2、风のメッセ-ジ（完整版）
3、风のメッセ-ジ（完整版・卡啦OK）

其中《风のメッセージ》（风的信息）为目前TV动画所用片尾曲，由水桥舞演唱。このゆびとまれ（跟我来吧）为暂定歌名，是电影《骑拉帝纳与冰空的花束　谢伊米（暂）》涂色比赛的主题曲，由あきよしふみえ，即目前TV动画片头曲的演唱者。《ポケモンマーチメドレー》（口袋妖怪行进集成曲）同样是暂定歌名，为一首交响乐组曲。

【电影】备受期待的电影第十一弹《基拉帝纳与冰空的花束　谢伊米(暂)》的特别预售票将于2008年4月19日发售，销售日期直到7月18日。售价为：高中生以上1300日元，中学生以下800日元，亲子票2000日元。特别预售票包含的特典为100级的雷吉奇卡斯。目前只知道这只强力口袋妖怪掌握にぎりつぶす（捏碎）这个绝招。其他的神秘礼物要等到4月19日发售后才知道。而本部剧场版的主角——谢伊米的获得方法，将会在4月15日发售的快乐快乐刊5月号上揭晓。

【动画】继2008年3月18日发售的食玩DVD《ポケモンTVアニメコレクションDVD ～ポケモンゲット编～》（口袋妖怪TV动画收藏DVD～收服口袋妖怪篇～）热卖后，食玩DVD系列第二弹也预定于2008年7月8日发售。这套名为《ポケモンTVアニメコレクションDVD ～ポケモンバトル编～》（口袋妖怪TV动画收藏DVD～口袋妖怪对战篇～）收录内容为TV动画《口袋妖怪DP》中与口袋妖怪精彩对战的相关8集动画。在欣赏精彩动画的同时，还能享受到美味的食品，难怪这套系列商品为大热卖了。



口袋动漫　宠物小精灵奥运会（下）

4、田径之长跑





奥运会的比赛：在田径运动会中，所有赛跑项目，都属于径赛项目。参赛者的名次，乃决定于其身体躯干（有别于头、颈、臂、腿、手或足）抵达终点内侧之垂直线为止时的顺序。径赛成绩相同而影响进入下一赛次时，若情况许可，均予以取录，否则应予重赛。在决赛中成绩同是第一，总裁判有权决定是否重赛，若认为毋须重赛，则维持赛果；至于其他名次，就算成绩相同，亦毋须重赛。

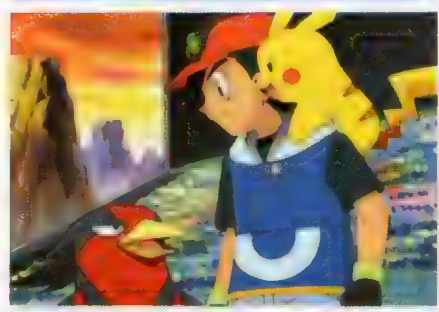
宠物小精灵的比赛：赛跑嘛，比的就是速度。在口袋妖怪竞速赛中，小智和月桂叶的出战他的劲敌小茂和风速狗，经过小智和月桂叶的不懈努力，在最后时刻超过了小茂和风速狗，得到了冠军，奖品是：小智的冠军奖杯和月桂叶的金牌，出处：229 在口袋妖怪竞速赛中向前冲！

5、射击

奥运会的比赛：射击运动起源于军事和狩猎活动。射击比赛主要分成手枪、气枪、飞碟和移动靶比赛四大项。1896年首届奥运会只有三个射击项目，但到了2000年悉尼奥运会射击已经增加到了17个项目。射击运动与其它项目相比，其对人的体力要求并不是很高，射击运动的难度就在于身处一片枪声的嘈杂中，在心理非常紧张的情况下，还必须稳定心神，集中精力瞄准靶心。从1896年奥运会射击比赛的仅仅3个项目，到如今的17个项目，射击运动的发展是稳健踏实的。人们认为先进的枪械和装备制作技术是促成这种飞跃的部分原因。的确，伴随着这些技术，射击竞赛不断地变化着。然而，选手们对射击运动的激情也推动了其快速发展。

宠物小精灵的比赛：虽然宠物小精灵们不能使用枪，但是同样有需要很高精准度的比赛，那就是空中竞技神奇圆环的比赛。这个比赛中，需要口袋妖怪们同时去抢天空的圆环，抢到的口袋妖怪们需要以最快的速度将其放入指定位置，需要很高的速度、稳定性、精准度，这和射击有非常相像的地方。小智的傲骨燕凭借它不屈不挠的骨气，在决赛中击败小次郎的毒粉蝶,而且进化成了大王燕,获得了冠军。出处：355 初次挑战，空中竞技神奇圆环。



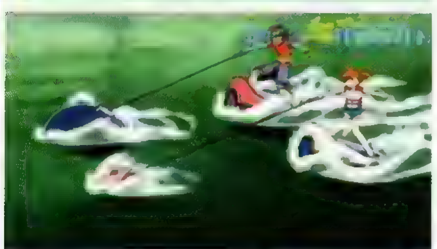


6、游泳

奥运会的比赛：游泳是人们凭借自身肢体的动作在水中进行运动的技能。游泳运动可分为竞技游泳和实用游泳。游泳是人类在与大自然斗争中产生和发展而来的。随着社会的发展，游泳逐渐成为人们增强体质以及生产、生活、

丁豆豆	对机器的执念貌似因本刊而日益加重了。
读者资料	男，17岁，山东青岛市市南区莘县路29号2号楼102户，266000，QQ515655998





军事的需要，并逐渐发展成为体育运动的比赛项目。现代游泳运动起源于英国。目前奥运会游泳比赛发展到共有自由泳、蛙泳、蝶泳、仰泳、混合泳、接力、自由泳、混合泳，是奥运会仅次于田径运动的金牌大户。

宠物小精灵的比赛：在水的城市水都，小霞和太阳珊瑚、小智和小巨鳄参加了游泳比赛，由于小智的小巨鳄走错了路线，结果被淘汰，小霞的太阳珊瑚在最后冲刺的一刻，凭借自己的犄角长，击败了皮皮鲸，使得小霞和太阳珊瑚获得了冠军。出处：水都的守护神。

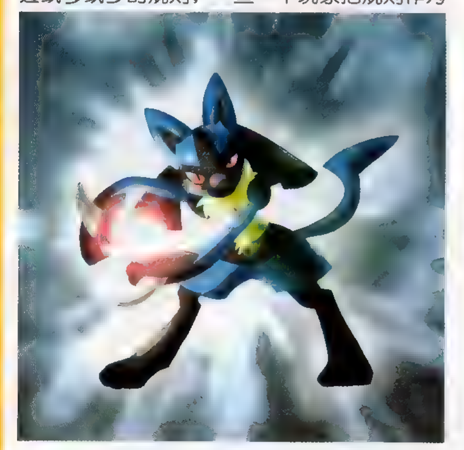
宠物小精灵奥运会明星：拳击冠军火爆猴，铁人三项冠军小火马，柔道冠军卡比兽，长跑冠军月桂叶，射击冠军大王燕，游泳冠军太阳珊瑚。

文/MDY

口袋战术 口袋对战十大弊病（1）

口袋战术有个特点，那就是相同的战术不同的人使用，可能结果完全不同。同样，相同的队伍不同的人使用，结果也未必一样，即便两个人实力相当，用法可能也有未必相同。可以说，口袋战术的丰富程度完全能够使得玩家思想越来越开阔。

反之，当今口袋对战界中，很多思想禁锢的人往往会犯一些套路式的弊病，甚至这还是种传染病，一个人用了可能一票人去学，而结果呢？往往是“屡教不改”的人越来越多，能恢复成“病毒免疫”状态的玩家少之又少……至于原因么，可能是因为口袋妖怪对战的规则是默认的，所以很多私下对战或者比赛时都有定过或多或少的规则，一旦一个玩家把规则作为了自己的标准，那么很可能导致许多战术弊病，在规则的禁锢下，玩家的思路闭塞也不是玩家本身的错，今天就来说一些常见的问题。



1、PM分工明细化：很多人说，我队伍的组成需要物攻手、特攻手、物盾、特盾、队医等等一系列定义般的词汇，无非就是强调，一个队伍中要什么样的PM都有，才可能完美，才可能胜别人，从而不败，再从而成为一个有模有样高手。

但不可否认，这话完全是错的。首先一点，根本没有什么完美的队伍，至少笔者还没见过完美无缺的队伍（有发现这类队伍的，可以向笔者私下提出交流）；其次战术的力度完全是守恒的，比如说一个注重攻击的队伍，耐久可能偏低，假设一个所谓“完美”的队吧，任何攻击都能抵挡下，别人打不动，他又能够通过一些非攻击的方式去消耗别人，或许别人会觉得很完美，这种队伍也的确有人组出过，而结果却是那队不小心被一个灭歌梦妖仅用灭亡歌灭了一队罢了……

按语：PM尚有属性克制，为什么要去在意队伍如何完美呢？简单说，新手组队比较喜欢把PM分工明细化，而高手组队则是把PM分工综合化以及侧重化，比如耿鬼的优良抗性既能抵挡攻击又能抵抗一些无效的抗性属性。

2、追求“极限”化：这里依然用耿鬼来举例，比如某玩家说“耿鬼的性格显然是极限速度最好！”笔者这里就想反问一句了，极限速度到底为了超过什么？

陆弘毅	由于电脑已被家人占取，我已无法用PC游戏满足我课余时间了！最近发现PG也不错嘛！表示支持哦！
读者资料	男，18岁，黑龙江大庆室让胡路大庆中学高二4班，163000，QQ464756239



110的速度种族极限有350，RS时代这个速度种族算比较不错的，实际意义上和自己同速的毽子棉本身就容易被耿鬼的冰冻拳秒杀，而且两者同速的话，谁先动都未必。如果说105速度种族的PM，在RS内似乎只有少数UU，比如烈焰马，这些PM出镜率本身就不高，100速度方面也只有冰冻拳可以打击下血翼飞龙和蜻蜓龙，而且血翼飞龙若是先前龙舞过，那耿鬼也没辙了。

而相对来说，耿鬼的死敌黑鲁加的极限速度可以达到317，而耿鬼速度努力满不修正性格，速度也有319，那又为什么要去性格修正速度呢？如果嫌用黑鲁加的不多，那么用赫拉克罗斯的人很多吧？但是赫拉克罗斯的极限速度才295，那不就更能节约努力了么？

按语：分配努力极限化可能是最简单的分配方法，但是别一味的去把极限当成优势。很可能一个玩家把盔甲鸟极限物理耐久，而不加一点速度，结果却被一个携带深海之牙的珍珠贝给先行攻击致死了，这是为什么呢？这就是错误的追求“极限”带来的错误观念！

3、厚道与强大，谁才是真理呢：有人说，我打PM对战为了能胜，所以我要用强大的PM；也有人说，我打PM对战是为了娱乐，不想搞的太复杂，所以我用弱小的PM。

笔者这里的观点是，排除未进化形态，强大的PM应该占据所有PM至少的70%以上。很多人往往为了强大，而忽视了一些低种族的PM，也可以理解成这叫种族歧视；反之，因为一些PM的强大而不想用，因为做人要厚道，问心无愧，那我只能说，这仅仅是为自己败了不丢脸找的借口罢了。

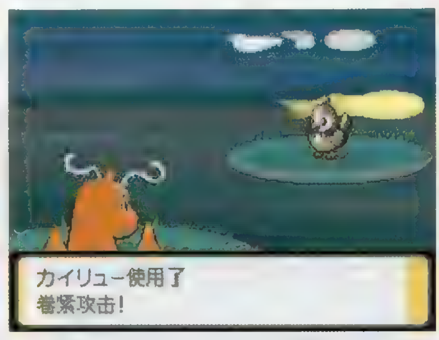
这里可以说一个趣谈，笔者曾经网络对战中见过各种各样的玩家，其中也有不少新手都因为看到笔者的队伍不屑一顾(不能怪他们，那些队伍的确看起来比较诡异)，笔者在PM使用方面往往恶趣味更高一点，也因此经常被人说笑……

按语：其实这两种想法都算病态，笔者始终认为，想成为一个真正的高手，至少把所有进化形态都要去使用，以方便了解每一个PM的特点，即便一些PM真没有特点，也可以思考一下这个PM如何用才简单，如何用价值最大（这里的“最大”不是上一节所说的“极限”）。若你是随便玩玩的，仅仅是创造自己的心情，那就更没必要管自己用什么了，不是么？

4、标配：日常BBS上见过许多玩家问过一些类似的问题，比如“暴鲤龙的标配是什么”，回答的人大多都会去回答“龙舞+地震+觉醒飞+挑拨”。但是标配是怎么来的呢？其实说白了也就是大多玩家都认同的一个配招，久而久之成为了所谓的标配。

然则这个提问并没结束，为了防止所谓标配的暴鲤龙，于是闪电鸟成为了一个对暴鲤龙相当良好的属性防线，并且有极高的攻击能力。但这些侥幸来防暴鲤龙的闪电鸟也不是没有碰壁的，往往是闪电鸟交换上的一回合，暴鲤龙一下剧毒或者电磁波，就彻底限制了闪电鸟的自由行动。说到这里笔者笑了，这到底是用闪电鸟来针对暴鲤龙呢？还是用暴鲤龙在针对闪电鸟呢？

或许很多人往往为了针对什么谚语而故意找一招可以反制的技巧，最常见的可能是为了针对巨沼怪而处处使用觉醒草吧，也时常可以在很多PM标配内看到觉醒草三个字，但是笔者从来没发现过因为觉醒草越来越多，而巨沼怪越来越少，毕竟这个PM能力不是盖的。也因此，标配不可能改变任何东西，只有玩家才能够改变标配。



按语：作为一个PM，战术需要自己不断的开发，或许每个标准配招确有其实用性，但是在你没有试探出对手的行动前，千万别把对方考虑为“标配”，这往往也是一些新手总认为自己打不好的实质原因之一吧。

文/诺

凌青	水能载舟，亦能覆舟，还能煮粥……功能强大的PSP除了玩游戏看视频……要多开发些高科技功能，做到一P在手，心中无忧！
读者资料	男，18岁，安徽阜阳市颖州区文峰北巷15号3栋204，236000

头脑锻炼教室

Vol.10

上期介绍了一些网络游戏相关的基本知识，肯定有不少同学会问：“那些内容跟这个栏目有什么关系？”答案马上揭晓。

记得大约在7年前的样子，由世嘉会社推出的《梦幻之星网络版》摘得了第5届日本CESA GAME AWARDS游戏大赏的桂冠，当时就听到有不少人说起“游戏网络化是业界的大势所趋”、“网络游戏迟早会取代单机游戏”等等诸如此类的言论。无独有偶，两年后SQUARE的《最终幻想XI》和NAMCO的《太鼓的达人》并列荣获第7届CESA GAME AWARDS大赏的殊荣，这被业界普遍认为是网络游戏和休闲作品开始被市场接受的重要标志。然而与此相对的尴尬局面是，国内的许多游戏公司却正是在这个时候陷入了事业上前所未有的低谷期。

国内游戏业开始转型

在台湾大宇公司制作发行的《仙剑奇侠传》饱受两岸玩家的好评后，内地的游戏公司也纷纷强化了自己旗下原创游戏的开发团队，更有甚者，一些财大气粗的公司通过代理国内外知名作品系列加以扩大单机游戏的影响力。那个年代对于PC玩家来说无异于一场豪华盛宴，大量纯中文和本土化的游戏如雨后春笋般不断涌现，比较有代表性的国产原创作品有《轩辕剑》、《剑侠情缘》和《幻想三国志》等系列，都曾经创造出超过10万套以上的销售佳绩，而号称国民RPG的《仙剑奇侠传》初代据说有40万套销售的记录，这在盗版情况极为严重的内地市场中不得不说是一个销售奇迹，由此可见国内玩家对于有武侠背景的游戏接受度还是相当之高的。

另一方面，越来越多的家用机游戏选择移植电脑平台来延展生存空间，PC玩家也得以领略之前渴望或无缘接触到的作品，像是晶合互动公司代理的《心跳回忆》、天人互动公司代理的《樱花大战》系列、智冠公司代理的《幻想水浒传》系列，为市面上到处充斥着美式口味游戏的分布格局刮来了一阵唯美的和风。



遗憾的是，即使这些游戏的PC正版价格定位在38～69元之间不等的水平，相比家用机原作的正版价位而言只能算是个零头，但根据厂商收到的产品回函抽样调查结果，还是有超过半数以上的玩家表示，每个月愿意花在正版软件方面的消费不会超过50元。一些价格较高的代理游戏不要说在国内取得良好的销售成绩，连维持最起码不赚不赔的收支平衡都很困难，就算变相推出几乎与盗版同价的10元伪正版系列也是处于鲜有人问津的窘境。再加上受到上一期提到的网络游戏的正面冲击，先前开拓市场的游戏公司不是选择破产倒闭另立门户，就是随波逐流地跟风参入进网络游戏浪潮的漩涡之中。

网络休闲游戏的兴起

网络游戏之所以能够在国内如火如荼地发展并壮大起来，很大程度上是因

蒋勇 春天到了，油菜花也开了，大家暂时放下游戏去亲近大自然吧。

读者资料 男，？岁，浙江省衢州市柯城区北门村委，324000



增加。在体验完网游的新鲜感之后，已经有不少玩家开始正确意识到游戏本身的意义，进而选择游戏性更高的单机作品，像是如今在公共场合随处可见的掌机游戏。只要玩家的数量持续增长，庞大的游戏人群将会是未来市场成长的有力保障。

2、内容与时俱进：随着高配置PC的逐渐普及，厂商开发单机游戏的技术水平与日俱增，越来越多精品的出现非常有助于市场的拓展与产品的推广。如果大量优秀的单机作品可以通过代理的途径进入国内市场，有可能会重现当年的繁荣局面。

3、市场的规范化：在大量的网络游戏被主流媒体报道之后，不但关注这个新兴领域的人越来越多,也逐渐能听到市场行业自律的声音。随着国内外游戏公司对中国市场的熟悉和了解，厂商越来越清楚应该采取何种方式才能适应中国市场，神游公司就是一个比较典型的例子。以上种种都会促进国内市场的正规化，游戏公司也能从中积累市场资源，开始进入另一个阶段的发展期。

为成功回避了盗版这个历史毒瘤。我们无法否认盗版对电脑硬件普及带来的巨大推动作用，可也不能漠视盗版对国产软件业带来近乎于毁灭性的打击。商人的本质是攫取利润，看不到长远收益的商业行为必然首当其冲被勒令叫停，一时间游戏公司解散旗下的开发小组成为家常便饭，而代理作品跳票的消息更是屡见不鲜，直到网络游戏悄然降临至这个混沌不清的市场。

历史总是伴随着惊人的相似,国内的网络游戏仿佛也正在沿着前辈单机游戏走出来的老路,步履蹒跚地慢慢前进。在经历了第一代网游《传奇》的热火朝天、第二代网游《魔力宝贝》和《仙境传说》的轻松明快、第三代网游《魔兽世界》的严谨平衡后，需要长时间在线的大型网游热开始逐渐降温，反而是单纯强调在短时间内获得趣味度的休闲类型网游受到了越来越多人的青睐。这种充分利用互联网传输速度上的优势，在原有休闲游戏的基础上加入简单对抗模式的思路，类似于老酒新包装的促销方式，而且推广的用户对象也不仅仅局限于传统玩家本身。这样的情况倒是跟掌机平台拯救已经深陷瓶颈期的家用机领域如出一辙，国内的游戏产业头一次跟上了全球市场的节拍。

国内市场的发展趋势

近两年来，国内单机游戏市场在面对盗版、产品减少等种种危机的同时，一样迎来了值得期待的转机。

1、游戏玩家增长：在网络游戏的推波助澜之下，国内游戏玩家的数量呈几何级数大幅度



朱索玄	路需要走，方知其中的延绵与悠远；云需要赏，才能懂其变幻的意韵和神奇；掌机迷需要支持，方能造就其永恒的魅力和无限的价值。
读者资料	男，19岁，江苏省无锡市天一高级中学（东亭校区）高三(9)班，214000



翔武狩猎手记

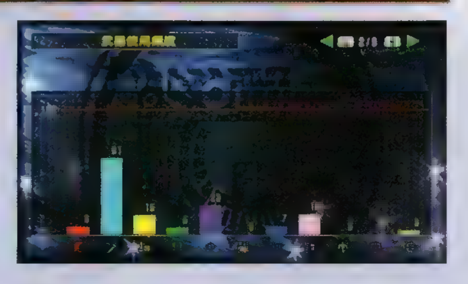
本期开始前先道个歉。上期中《铳枪无伤过上位轰龙》一文因为最后出版时有错误，文本有重复，实在是不应该，在这里向该文章作者周启明和广大读者表示歉意。下面开始本期的内容。

在玩家的期盼之下，《MHP2G》终于发售了，而且首日的销量高达67万套，这个销量已经挺让人满意了。

再说一下我自己的情况吧，因为要弄攻略相关的东西，最后还是选择了继承原来的存档，存在第二个存档位置上了，第一个存档位置留着什么时候开个新档开荒用。目前我已经HR9了，剩下几个关键任务一直都不想打，倒是总是在回味前面的一些任务，顺手做一做装备。村的任务已经清的差不多了，挺想打那个叫“怪物猎人”的任务的。



前几天打了一下迅龙，感觉这个怪物确实和之前公布消息时说的那样，攻击方式不同于以往的飞龙，攻击速度很快，行动也很敏捷。刚开始打的时候没掌握好打法，卡了两次，后来试验用片手剑配回避性能打，基本上能适应它的速度，不过磕药还是挺多的，打了30分钟左右终于过了。刷它素材的时候打了几次，现在用太刀打能打到20分钟以内，不过跟网上那些打15分钟内的高手还是差距很远啊……我觉得迅龙打起来真的是很

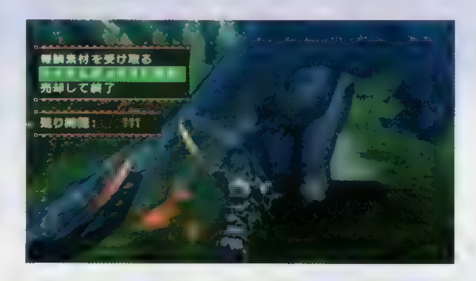


刺激啊，那种高速战斗的感觉。

这期跟大家兑了个现，就是终于做了一次视频，是树海迅龙的，不过由于机器和软件问题有点丢帧，视频编辑剪丢帧的时候真是辛苦了……大家也先凑合看吧，以后保证每期都有怪物猎人的视频，而且会做得更好一些。大家如果有影像投稿的可以刻盘然后寄给我们。地址是：北京安外邮局75号信箱 掌机迷 狩人营地收。

好的作品我们会放到光盘中，另外，一定要附上姓名、地址、邮编、身份证号，以便发稿费。

因为这期比较忙，营地暂时变为4页，后面有一篇2G的实用配装心得，希望能给大家做个参考。下期恢复原来的6页，并且会有一些新的调整。最后祝大家玩的愉快。拿起手中的武器，去体验狩猎怪物的刺激吧！



李杰　我下了一个3.80m33的固件，为什么还有个协议，怕有问题没敢接受，请给出指示。（隐藏小编1号机：放心安装吧）
读者资料　男，21岁，北京市大兴区林枝北里15-4-401。QQ：919776068

营地交流板

幸存的老配装

技能：防御性能+1 斩味+1 心眼
剑圣耳饰
黑铠U身：名匠珠
金刚·霸护手：匠珠
金刚·霸腰甲：匠珠
盾蟹U腿：名匠珠
点评：

用两件金刚·霸配出格挡性能+1，剑圣头配出心眼，然后利用黑铠U身和盾蟹U腿的三洞凭空插出匠技能，需要用两个名匠珠稍微有些刁难，不过性能没的说。这代怪物的招式威力下调（或者武器的防御值上调），长枪等武器就算没有格挡性能也比P2能挡许多，所以有了格挡性能+1就已经十分安逸了，匠提高了持续作战能力，而心眼则保证G初期没有好斩味武器时候长枪不至于出现要命的弹刀。



适合武器：片手、长枪、大剑



技能：回避性能+2 装填数UP 属性攻击强化or最大弹数调和
增弹耳饰
忍之装束·天：光避珠
忍之护手·天：弹制珠*3
忍之腰带·天：光避珠
忍之足袋·天：属攻珠*2or弹制珠*2
点评：

简约而美观的配装，将增弹功能与忍天本身的回避2进行搭配，然后用忍天的强化洞配出其他技能，其优点是泛用性非常广，如果是拿弓可以选择属性攻击强化，增弹可以让被削弱的霸弓、一跃而成为开荒之王的黑龙弓和终于扬眉吐气的祖弓、山崩发挥最大的功能，使用重弩时，最大弹数调和则可以让紧张的道具格发挥最大的作用。如果只是要属攻强化的话其实

紧急任务

狩猎解禁！

掌机迷狩猎祭再开！

任务等级： ★★★★★★★

限制时间： 长期有效

委托人： 重开营地的翔武

委托内容： 当凶猛的怪物再次向我们袭来时，猎人们拿起你们的武器吧，让怪物们看看究竟是它们的野性更强，还是猎人铁一般的意志和身经百战的经验更强！最近营地中似乎又来了不少新猎人，对于经验少的他们来说，自然和怪物对抗无论多少条命也不够，现在猎人们需要团结起来，互相交流经验来战胜这些怪物。

成功条件： 无论是配装心得还是狩猎心得都投过来吧

投稿指定地： pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注： MHP2投稿已终止，全面接受MHP2G的投稿

李斌 偶想结交许多热爱掌机的玩家，与他们一同分享游戏的乐趣！
读者资料 男，17岁，常熟市辛庄镇双滨村16组50号。QQ:794362652

手上的那三个弹制珠并没有效果，所以完全可以拆掉换其他一个珠子加两点的技能，比如地图常备（被拖走）……

适合武器：弓、弩



技能：回避性能2 斩味+1 心眼
两洞武器 光避珠
剑圣耳饰
白速龙U护甲：光避珠
忍之护手·天：名匠珠
白速龙U护腰：名匠珠
镰蟹S护腿光避珠
点评：

回避性能+2与斩味+1，这是前作最实用最强大的技能配合之一，但随着红黑、祖龙和黑龙系装备的没落,很多原有配装方案全部失效。还好，这套装备因为使用的防具很不突出所以根本没受影响。需要两洞武器是个缺陷，而白速龙和忍天、耳饰的防御也有点让人不放心，不过相信看中这套衣服的猎人都有一定的手腕，所以防御力的低下应该并不是无法克服的问题吧。

适合武器：几乎万能的近战用套装



技能：装填速度+2 回避性能+2
黑耳饰 光避珠
弩手U背心光避珠
艳·霸护腕：光避珠
艳·霸护腰：光避珠
艳·霸护足：光避珠
点评：

想来诸位看到这里都能看出我是个回避控了（汗）。这次的重弩比起前作有很大的提升，不但威力上升，而且通常弹3、贯穿弹3和散弹3的反动也都减轻了，不配反动轻减+1的时候也没有太大反动动作，所以利用这套配装，我们就可以充分的发挥某些重弩的优势，比如黑凯龙重弩，配此装后装填达到了稍快，而且能发射贯穿、散弹和通常全部主力弹种，一跃超过被砍了15会心率的红黑重弩，成为G开荒利器之一（不过有人会用重弩开荒么……除了我）。

适合武器：重弩、轻弩

后起之秀！G级新装



技能：回避距离UP 回避性能+2 斩味+1
花瓣Z弩手护头：回避珠
迅龙X护甲：匠珠*2
迅龙X臂甲：匠珠*2
迅龙X护腰：匠珠*2
蝴蝶（甲虫）Z护腿 名匠珠
点评：

回避距离是这次新加入的技能，能够大幅度提高回避的效率，实在是太好用了（大心）！回避性能2+回避距离，这是全套迅龙装就能够配出的技能，迅龙装的洞也足够插出匠，不过迅龙装的护头和护腿需要珍稀物——迅龙的天鳞，而且迅龙装的裤子比较……有个性（开裆裤啊！），所以我们还是选择混装。如图，这套混装非常美观，而且性能也是没的说，基本不需要什么怨念物（蝴蝶装需要的幻蝶可以用增殖镐复制），再者花瓣Z和蝴蝶X本身也是十分值得做的衣服，所以这套做出来真是一点也不亏的。

适合武器：新一代毒品级万能剑士装

技能：回避性能+2 采取+1 斩味+1 拔刀术
两洞武器 拔击珠
蝴蝶X护头：匠珠*2





蝴蝶X护甲：拔击珠
蝴蝶X护手：名匠珠
蝴蝶X护腰：名匠珠
蝴蝶X护足：拔击珠、温风珠
点评：

其实有点惭愧，因为这根本不是混装，只是把蝴蝶X插出拔刀和匠两个技能而已，一点技术含量都没有……不过还是写上这套，因为这套实在是很好用。拔刀术是这次新加的厉害技能之一，作用是抽武器的攻击必定会心，配合大剑、太刀气刃、锤子旋转等高威力招式十分强大，而有了回避性能的加护，作战起来就更得心应手了。笔者选用了火属性的大剑煌剑リオレウス实现此配合，利用大剑的拔刀斩和蓄力斩挑战迅龙，真是能砍能躲又能挡，要防御有防御要回避有回避要威力有威力，太好用了。

适合武器：大剑、锤子、太刀



技能：回避性能+2 回避距离UP 高速剥取、采集 陷阱师 恶灵的眷顾
花瓣Z弩手护头：光避珠
花瓣Z背心光避珠、跳跃珠
花瓣Z护腕光避珠
花瓣Z护腰光避珠、跳跃珠
花瓣Z护足光避珠
点评：

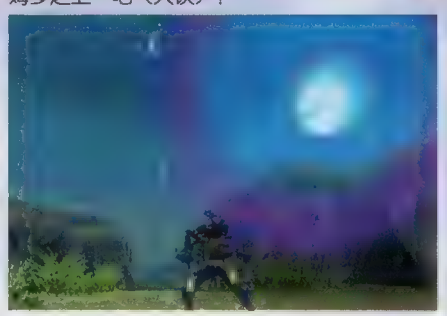
同样是整套装，哎呀真不好意思啊（分明就没有反省）；同样是因为技能太好了才介绍。回避性能和回避距离能够给远程武器带来最大的安全性，陷阱师则是本次新加的强大辅助技能之一，其作用是布置陷阱、爆弹的速度飞跃性的提升——真的很快啊！快到特意跑怪物脚底下放陷阱都可以。辅以弓、弩的辅助射击；绝对是辅助支援的一把好手。至于高速剥取？=_，=+关键词：老山龙、浮岳龙。此装推荐配合矿石系重弩“流星坠落”，它的弹种丰富、制造简单，装填速度也很好，向来是开荒过渡的良品，辅助支援也是一把好手。

适合武器：重弩、轻弩、弓



技能：回避性能+2 回避距离UP 装填速度+1 一洞武器 早填珠
花瓣Z弩手护头：光避珠
迅龙X背心：速填珠
迅龙X护腕：速填珠
花瓣Z护足光避珠
点评：

这……这套装实在太萌了啊（大心），无论是性能、样貌、防御还是性价比全都高到爆。诸位可以往回看看，花瓣Z装弩手护头用了3次，花瓣Z弩装护足也用了2次，也就是说根本不费什么力就可以做出两三套配装共用的装备（连珠子都共用）。配合装填速度+1的重弩其安全性和实用性又上了一个台阶，尤其是拿上龙木古炮【荒神】，高达548的攻击配合自带的反动，简直是人间凶器啊！笔者可是穿着这套衣服用长枪轰翻过G金狮和G迅龙的哦——穿上此装出击的时候请自己默念“这一刻的我甚至凌驾于阿姆罗之上”吧（大误）！



巫浩翔 掌机迷在不断的变化，掌机也在不断的更新，就是口袋中的money没有不断的增多！（隐藏小编1号机：面包会有的，面包屑也会有的— —）
读者资料 男，16岁，福建省南平市首联花园2号楼1102室。QQ:569355831

勇者斗恶龙王国

DRAGON QUEST KINGDOM

Vol.18

和FF专栏一样，《勇者斗恶龙王国》是针对Square-Enix旗下另外一部名作进行研究与讨论的专栏，希望大家能够在这里有所收获。

文责/三问书屋

《勇者斗恶龙》系列的原制作者Chun Soft开发的《不可思议的迷宫》以特鲁尼克为主人公，在家用机和掌机上推出了3部作品，受到众多玩家的欢迎。与此同时，这个以随机迷宫为特征的系列也得到了独立的发展。除了Chun Soft自社的《风来的西林》之外，该社也和其他游戏厂家的品牌合作，制作了一系列的迷宫游戏。从PS时代开始，先后加入《不可思议的迷宫》的游戏角色有原Square的陆行鸟、任天堂的口袋妖怪、Bandai的机动战士高达、Namco的多鲁亚加之塔，甚至近期SEGA的《樱大战》里的角色,都以《不可思议的迷宫》为题材展开了冒险。而DQ的人物自特鲁尼克之后鲜有类似角色出现在迷宫游戏里，直到2006年4月，《少年杨格斯与不可思议的迷宫》改变了这样的局面。曾经在DQ8中有精彩表现的胖武士杨格斯，这次以少年时代的形象重返迷宫世界，“Dragon Quest”的标题又一次和迷宫联系在一起，不过这次游戏LOGO上的字母“T”从历代沿用的剑的形象变成了战斧，这也是破天荒头一遭。



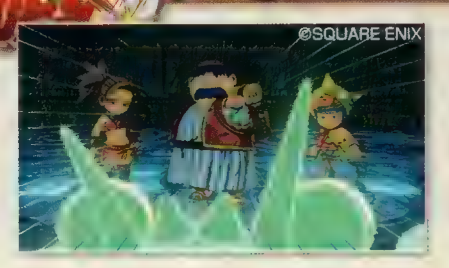
不要小看了小孩子的冒险实力！

和特鲁尼克系列一样，本作也是以DQ角色为主人公构成的外传性质的作品。虽然游戏的主人公是杨格斯，但是他的形象与DQ8正篇相差甚远。大家熟悉的那个胖胖的拿着斧头的粗壮野蛮人不见了，取而代之的是一个身材瘦小的少年，但是从着装到表情都和后来的杨格斯一样。这就是少年时代的胖子武士吗？玩家们在大跌眼镜的同时也开始猜想，小时候身材如



此微不足道的杨格斯在后来是怎么成长得这么彪悍的。本作的画面和DQ8一样，采用了全3D卡通渲染的效果，鸟山明的人设在游戏中体现得惟妙惟肖。由于这个系列和鸟山明先生的关系，本作的电视广告也是由在《龙珠》中活跃的演员八奈见乘儿担当的。

游戏的系统基本上与《特鲁尼克大冒险》相同，另外本作也采取了DQ8的一些设定，包括影响战斗的“Tension”系统。在《特鲁尼克大冒险》中出现的怪物同伴系统得到了继承，利用专门吸收怪物的“モリーの壶”可以将怪物收为自己的部下，成为同伴的怪物们会和杨格斯一起在迷宫里战斗，杨格斯还可以使怪物合体（包括骑乘怪物、垫脚、头部搭载、融合等等），从而发挥出更大的威力。另外游戏还吸收了DQM系列中的怪物配合系统，玩家能够将2只怪物同伴合成为新的怪物，使其具备更高的作战能力。迷宫系列与怪兽篇系列在这里



找到了一个很好的结合点，不知道以后的DQ外传作品会不会继续将以前系列的要素结合起来，开创新的游戏类型。

在这部作品里登场的人物，除了少年时期的杨格斯之外，还有与杨格斯熟知的女盗贼盖露达（ゲルダ）。她也是在DQ8中登场的重要角色，和杨格斯不同，在小时候的形象与长大之后基本上没有太大分别。说起来也应该如此，虽说女大十八变，但是要是和杨格斯一样变成啤酒肚、海豹腰的水桶身材的话，那玩家们恐怕会把堀井雄二和鸟山明给杀了的……此外还有长得很像皮克敏的波塔鲁族儿童波比，以及主办“Monster Battle-road”的莫里先生。令玩家们惊奇的是，为了拉动这一作的人气，曾经三次在不可思议的迷宫中进行冒险的武器商人特鲁尼克也在杨格斯的世界里登场了。大概是担心DQ8的人物不足以带动整个游戏的人气，所以商人大叔也只好在导演的安排下走了穿越路线，无辜地来到了一个陌生的世界。他作为杨格斯的朋友，平时都是帮助这个小鬼头看看家，顺便开个银行什么的，帮助主人公将冒险获得的金钱存储起来，并且给他提供相应的道具。好在DQ的制作人并没有小岛秀夫那样纠结的心态，也无意为特鲁尼克的加入而凭空增加什么故事剧情，所以热衷于把系列故事串在一起的玩家们就不必把DQ4和DQ8的剧情强往一块扯了。

除了家用机和掌机市场之外，Square Enix自从手机游戏进化到彩屏JAVA为主的时代之后，就一直念念不忘地将DQ系列移植到这个超级流行的平台上面。除了正统DQ之外，《不可思议的迷宫》系列也终于在手机上登场，从2006年8月开始，日本地区的iアプリ手机和EZアプリ手机都先后发布了《勇者斗恶龙 不可思议的迷宫 MOBOLE》这个游戏。游戏的主人公也是少年时代的杨格斯，但是游戏内容与PS2版武器不同，属于原创的版本。除了杨格斯之外，盖露达、特鲁尼克等角色也在主人公的冒险中登场。这个游戏里追加了DQ8中的炼金系统，可以将手头道具合成为新的东西。



《不可思议的迷宫》系列包括特鲁尼克、杨格斯和MOBILE版，一共推出了5部作品。除了手机版之外，国内的玩家们都可以玩到。这个系列将骨灰级的随机迷宫演绎得绘声绘色，加上DQ里出现的角色与怪物，这个游戏在DQ玩家与迷宫玩家中都具有很高的人气。而Chun Soft也凭借着迷宫系列的人气为自己培养出一批死忠玩家，并且为自己开创了《风来的西林》这样在业界出名的作品。随着迷宫系列的兴盛，越来越多的游戏公司都把自己的作品与迷宫相结合，在90年代之后掀起了一阵“迷宫”热。今后的DQ迷宫游戏想必还会继续发展，只要它每出一作，就一定会有足够数量的玩家支持的。



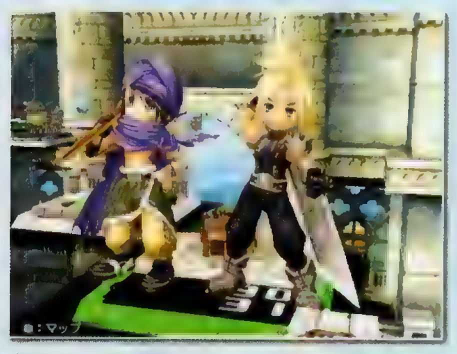
今年的4月1号是SE会社成立五周年的日子，值此之际本期就来回顾一下当时震惊了整个业界内外的合并事件。

SQUARE ENIX合并五周年祭

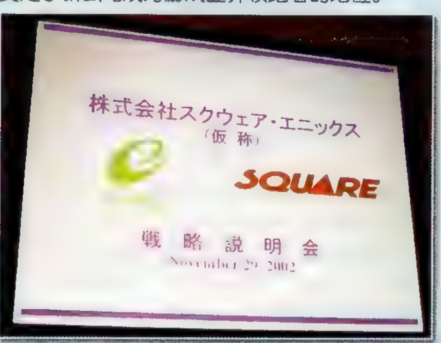
当克劳德握着手中的一刀两断，转职为传说中的勇者去挑战恶龙救回公主；当传说中的勇者骑着陆行鸟，乘坐飞空艇满世界找寻守护星球的方法……当这一切变成现实，当这不再是一场幻想，当SQUARE和ENIX合二为一……

2002年11月29日，游戏史上最具爆炸性的新闻在业界传开：在国际上享有盛誉的两大游戏厂商SQUARE与ENIX联合举办战略发表会，宣布两社将于下一年的4月1日吸收合并为SQUARE ENIX。这一新闻无疑是往死气沉沉的日本海域空投下一枚重磅爆弹，一时间业界内外的谣言传闻纷纷四起，信者与信徒各占据半壁江山。

这起日本游戏史上最大的并购案，事先几乎没有任何征兆，对于业界和市场的格局产生了非同一般的深远影响。这次合并的主要目的，是为了整合两家超人气国际化游戏大厂的资源，进一步强化开发跟经营实力，降低成本以提高企业竞争性，并积极开拓海外的游戏市场。作为世界上最具影响力的数字娱乐产品供应商，SQUARE和ENIX在之前分别制作发行了一系列广受玩家及业界好评的游戏，其中FF系列在全球售出超过6000万套，DQ系列在全球售出超过3500万套（编注：当时官方公布的数据）。如此令人瞩目的佳绩，奠定了新公司成为游戏业界领跑者的地位。



↑勇者和克劳德同台竞技！这也是两社合并后首次联袂出演的游戏。



联合战略发表会采访实录

和田洋一（原SQUARE社长，现任SE社长）：本次的合并是一项战略性的平等合并，我们作出的这一决定将意味着玩家们将从我们的游戏中获得更多的乐趣和惊喜，而这同时意味着我们两家公司在这竞争激烈的市场中得以生存。ENIX是一家伟大的公司，在业界占据着重要的地位；而SQUARE也已经从财务困境中恢复过来，本次的合并是在两家公司的可能的最佳状态下进行的。这两家公司的软件用户群各有不同，而此次的合并正好以完美的方式弥补了双方的短处。我们有两大游戏系列——最终幻想和勇者斗恶龙，但他们在风格以及用户群方面都有很大的不同。我们可以在海外市场方面形成优势互补，并且我们在网络业务方面的方向也是完全的不同。我想两公司以这种天然的互补可以产生全新的数码娱乐。

本多圭司(原ENIX社长，现任SE副社长)：游戏产业将会从即刻起经历深刻的转变，在业界以SQUARE的技术和ENIX的外部资源，我们将会做出让全世界玩家都为之满意的游戏。和田社长长期以来与我们有非常类似的想法，他觉得如果两公司

薛色锋 在游戏中领悟人生，在欢笑中寻觅灼热的泪水，好的游戏使我们坚强。
读者资料 男，17岁，山东省诸城市兴华西路19号第一中学高一(21)班，262200

合并的话将会有一些令人难以置信的表现。我们要做出一些玩家们有生以来从未见过的优秀作品。**以下是两位高层在招待会上回答媒体的提问。**

记者:现今面对游戏产业最大的问题是什么?

本多: 随着技术的进步，游戏所覆盖的领域正在飞速的扩张，问题是公司是否能够提供给消费者他们想要的产品。随着在线游戏和普通的单机游戏的发展，游戏业逐渐成为主流。我们所关注的是如何满足消费者的需求，而此次的合并就是对于我们理念的回答。随着本次的合并我们不仅可以与内部的开发人员合作还要与外部人员通力协作，这带给我们全新的竞争力，有这样的实力我们可以带给消费者他们真正想要的东西，一些能令他们感到惊讶的东西。

和田: 我想最重要的就是创新了，玩家的品味在这几年里变化非常之快，而娱乐以及媒体环境也随之而变。而我们如何适应这种改变并逐渐的进行改革是一个很重要的因素，本次合并的目标就是建立一种全新的结构以使我们能够创作出我们想要的创新性产品，我强烈的期待着这种创新的付诸行动。

记者：新公司为何取名为SQUARE ENIX呢?

和田: SQUARE与ENIX对于玩家而言都是非常重要的品牌，这就是我们暂称这家新公司为SQUAREENIX的原因。我们会在日后考虑是否另取新名，而这就取决于玩家们的意见了。

记者：你认为两家公司的文化有何不同吗?

和田: 文化方面当然是有所不同的了，但我想创造和创新的理念是一致的。

本多: 文化方面的不同正是因为双方都拥有各自的优良品质，我们将继续关注如何在未来保持这种高品质。

记者：在合并后的开发体制方面有何变化?

和田: SQUARE方面将主要负责内部开发，而ENIX将会好好利用其外部资源，因此目前双方基本上没有什么重复的部分。我们将会继续发展双方的开发结构，我想在很长一段时间内这样的格局是不会改变的。



↑双方的形象代言史莱姆和陆行鸟比拼萌度！

记者：在合并后有什么新计划？会开发结合DQ和FF的梦幻大作吗?

和田: 既然两个公司已经走到一块了，我当然希望做出一些以前无法实现的东西，不过这也不一定非要是结合两款超大作的游戏。

记者：本次合并对于SQUARE的主要投资方SCE的关系有何影响?

和田: SQUARE确实受到了SCE的资金支持，不过这部分投资在开发PS系主机游戏上是完全自由的,本次的合并对于同SCE的关系将不会有任何影响。(编注:合并后SCE持有SE会社8%的股份)

记者：新公司对于网络游戏及其它媒体有何计划?

本多: SQUARE方面有PlayOnline的网络服务，在日本网络游戏方面有一定市场。不过这仍然是整个市场中的一小部分，随着SQUARE和ENIX的合并我们将会继续扩张这方面的市场，两家公司在PC网络游戏以及手机的附加服务等业务方面都相当重视。



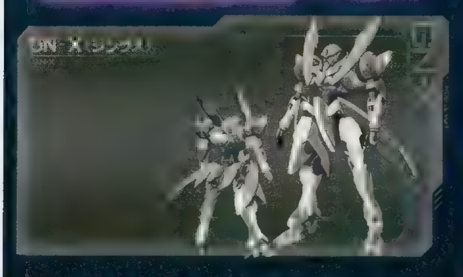
↑2005年在E3展上公布的传闻FF11续作的MMORPG。



翔武：说起来这期的对谈似乎有些多啊。月莺：没办法啊，《高达OO》完结感触很多啊，所以这次就算是一个特别版吧。翔武：好吧，反正关于《高达OO》的话我也有很多。月莺：太好了，那就在一段机体介绍之后开始我们的讨论吧。

黑历史的机库

作为天人计划最重要的MS之一 让世界统合起来的功臣——GN-X



GN-Xジンクス(JinX)翻译过来就是白虎星的意思。这台机体是天人的背叛者制造并且送给三国同盟的。多亏这台MS，让三国第一次拥有了能和天人对抗的实力。总共30台，三国中每个国家正好10台，由他们的ACE来驾驶，实力出众。不过从造型上来看，还是相当难看的。

GN-X这台MS的引擎采用的也是三位一体小队的GN-T太阳炉,发出的GN粒子颜色也是红色。GN-X属于低端试做机的量产型，所以几乎不存在任何特色，最大的特色就是没有特色。武器相当简单，远战用GN来福枪和近战用GN光束剑，此外就是牵制用头部机关枪，仅此而已。这部机体的作战半径很短，在动画中有几个场景证明：座天使高达合体时、德天使高达使用超远程光束炮时，这些时候GN-X必然被那远程武器击坠，因为他作战半径短，根本来不及反应。所以其实这台量产MS性能并不怎么样，而这台机体能让三位一体队和天人吃亏是因为坐在里面的驾驶员出色的能力。用机战的术语来说就是“界限值”够高。

月莺认为这台MS是天人的计划的一部分。他是世界统合的关键，在最后它就成为了地球联邦的主力MS。此外还有一个大功劳就是让冰冷的索玛少尉笑了。

内部环境	
全高	19.0米
本体重量	70.4吨

机体资料	
机体番号	GN-X
机体代号	白虎星
出现作品	机动战士高达00
机体类型	量产型MS
制造商	天人
所属	地球联邦
机师	地球联邦多名ACE

武装	
GN来复枪	(GN Rifle)
GN光束剑	(GN Beam Saber)
机动性	★★★★
装甲	★★★
白刃	★★★
射击	★★★
界限	★★★★

黑历史的真相

月莺和翔武的《高达00》杂谈会之七

月莺：《高达00》终于迎来了第一季的完结，我多少次都要抱怨，非常鄙视隔开一季度时间再播放后续的做法。又得等半年……

翔武：不过在这之后还有鲁露修和超时空要塞看，

萝卜饭们不会觉得无趣吧。对于这最后两集，不知道你有什么看法？

月鸾■： 非常精彩，剧情紧凑，战斗华丽，伏笔也诱人。先说一下一季最终BOSS亚利山德罗·科纳。你说一个联合国大使为什么要上前线啊？理由只有一个，他要领便当（死）。不过他那台金色MA威力不错，把天人打得乱了阵脚。

翔武■： 嗯，我觉得最后这几场战斗也是很华丽的。我之前就觉得这个联合国的大使野心很大，不过他自认为开个金色的家伙就能独当一面。金色MA的武器确实不错，不过样子实在丑陋……

月鸾■： 别以为开着金色就能变夏亚。那金色MA在脱离成为MS后身体造型可以一看，可以一看那吉姆头……100%杂鱼机。他唯一的成就就是造成了2名剑桥人员的死亡，那一幕催人泪下呢。他的野心果然还是被利冯兹利用了。

翔武■： 金色的MS第一是吉姆头，第二是肩上没写个百。EXIA基本是无伤就给他干掉了。要我说，他野心大归大，但实在没什么能力，利冯兹好歹是个改造人，突破VEDA就能看出他的强大，而且看样子应该有不错的驾驶能力。

月鸾■： 全剧总BOSS是利冯兹没错了。灭了吉姆头后然后我被惊异到的就是那激情的“基”情戏。格拉汉姆终于驾驶魔化FLAG登场，刚出来就欺负“红色三倍”结束后性能低下的EXIA，然后大叫“这份感情正是爱！”太寒了。然后提耶利亚领便当时候，不忘说一下他终于可以去到洛克恩身边了。伪娘去天堂找心爱的人去了……寒。话说最近戏份很少的哈雷路亚最终话表现十分出色。

翔武■： 阿雷路亚啊，最终话里表现太好了。特别是跟哈雷路亚精神合一之后，一下有了本质性的飞跃，驾驶技术超越了索玛。而且那个背头，邪恶度提升100，和之前的感觉完全不同了。

月鸾■： 那个背头实在太帅了，让我对他好感马上增加。另外我居然一直没注意到两个人性格出现时候头发的刘海不一样，眼睛的颜色也不同，第一次背头终于注意到两只眼睛不同的颜色。不过在意外失去一边眼睛后，哈雷路亚居然就这么消失了……灵魂寄宿在眼睛里？反正他活下来了，不过下一季就是孤单的一人了。作为他宿敌的索玛MM真是倒霉啊。另外要说一下，第一季度最大的赢家肯定是俄罗斯灰熊米斯耳诺夫，他的关爱融化了索玛冰冷的心。可谓抱得LOLI归啊！

翔武■： 看这个样子，灵魂和那只眼睛有关系，因为妹妹的关系吧，所以才让他活了下来，下季中两个人应该会有直接接触了。说起来，新一代面具男居然在最终话定下来，并且在第二季出现，那人就是格拉汉姆……

月鸾■： 很明显的，他戴上面具后要继续贯彻他的爱啊！（爆笑）面具就是为了脱而存在的，高达历史上不脱似乎只有TA和F91，我认为为了脱下来吓吓观众，也许不只是格拉汉姆毁容那么简单。另外模拟战2000胜的被击坠王巴特里克还是没有去领便当啊！超越小强的生命力让他将在下一季继续带给我们欢乐。

翔武■： 嗯，刚开始我还没注意到，结果在最后的列队里见到了。哎……下季他应该有点作为了吧。说起来，沙慈在下季应该算值得关注的人物了吧。上宇宙工作，还有看到了GN粒子的光，以及他上一季的遭遇，这个契机貌似不错……

月鸾■： 我看沙慈有点夺主角权的嫌疑，他未来可能有台MS呢。而路易丝两年没和沙慈联系，和“伪娘2号机”在一起，有点蹊跷。提耶利亚既然都说安心追随罗克恩去了，那个紫色头发应该是2号人造人。

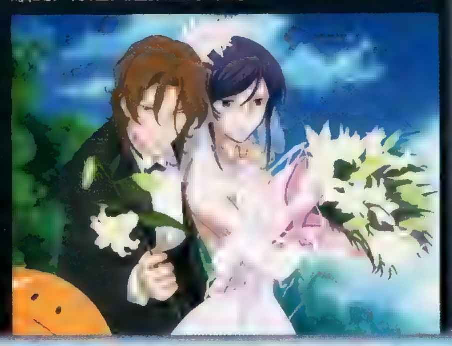
翔武■： 听那“哼”的声音，很可能是个女的。你说可能不可能是这样，以一个蓝本制作了两个人造人，一男一女，也就是提耶利亚和现在这个。

月鸾■： 你的推测很有道理，这不正是Nadleeh的含义吗？最后出现的王留美保存了天人许多的实力，红龙也有可能会开上MS。而妮娜的眼睛颜色变了，变得和提耶利亚相似，这都十分可以。不过最搞的就是“0高达”的造型，熨斗脑袋和RX系列很相似啊。身体也只有些许细节部分不同，果然又要挖UC世纪的资源了。

翔武■： 我也正要说初代呢，造型方面我就不说了，再有就是地球联邦，看来下季真的是UC系高达了，哈哈。至于红龙，不开高达只做保镖实在是可惜了，很期待他的表现呢。

月鸾■： 红龙不会开MS去做中国功夫动作吧？地球联邦的MS清一色长矛，这是F91？还是向马上公映的■■修致敬？不管如何，我们就期待越来越精彩的《高达00》在第二季的表现吧。

翔武■： 嗯，我也非常期待，这次埋了不少伏笔呢。顺便，你这次这张图好寒啊……



王上吉　娱乐学习两不误，还有父母当支柱。

读者资料　男，17岁，贵州省贵阳市都司路126号 北斗里公寓18-04号。QQ：827668967

文：正树

机战天空

机战天空栏目再开，这几期开始先给大家介绍《魔装机神》这部作品的一些设定。

魔装机神的世界(十)

◆魔装机神设计秘话(一)

向我们揭示当年参与过魔装机神机体设计的福地仁。本文所揭示的内容只是基于当时的设计的内容，后期的机体设计多数都可能因为BANPRESTO后期制作而修改。

福地仁，日本的机器人设计师。1966年出生于东京，企划编辑制作室"伸童舍"出身。到今年2008年止，已经参与过30余款动画、游戏或机动战士设计（部分作品为概念设计或设计协力）。

主要参与的作品有《超时空要塞MACROSS Ⅱ—LOVERS AGAIN—》、《樱大战》OVA系列、《剧场版 钢之炼金术师 香巴拉的征服者》、《樱兰高校公关部》、《机动战士高达OO》（AEU阵营）；《超级机器人大战EX》、《第4次超级机器人大战》、《魔装机神 THE LORD OF ELEMENTAL》；"CCA—MSV"（机动战士高达 逆袭的夏亚 机动战士衍生机）、《机动战士高达0080口袋中的战争 模型解说书》等。

福地仁参与设计的魔装机系列有：グランヴェール、ガッデス、ザムジード、ジャオーム、ガルガード、ギオラスト、ジェイファー、ディンフォース、ラストール、ファルク、ザイン、フェンター、ラ・ウェンター。

其他的魔装机的设计者还有：

ネオ・グランゾン、ヴァルシオーネR、バラン・シュナイル、ディアブロ：寺岛慎也

ヴァルシオーネ（リファイン）：土屋英宽

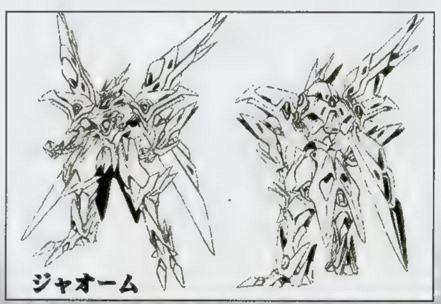
サイバスター、ヴァルシオン、ヴァルシオーネ：守谷淳一

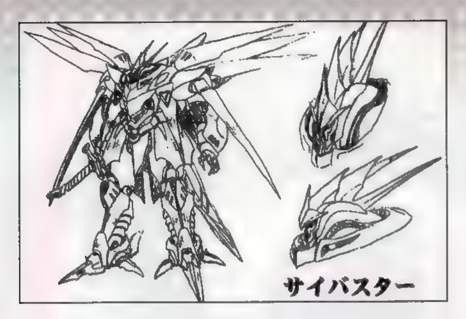
那么接下来，就让我们进入本题吧。我们的话题将分基本篇、炎篇、大地篇、风篇、水篇与飞行篇以及α外传篇，共6篇。

◆魔装机神设计秘话·基本篇

——福地先生设计的机体数量大概有多少种呢？

福地■： SRWEX时，设计了卡迪斯（ガッデス）、古兰威尔（グランヴェール）、查姆吉德（ザムジード）、伽尔伽德（ガルガード）、架奥姆（ジャオーム）5台。然后，在LOE时，又有吉奥拉斯特（ギオラスト）、法尔克（ファルク）、扎因（ザイン）、拉斯特尔（ラストール）、杰依法





（ジェイファー）、迪弗斯（ディンフォース）、芬塔（フェンター）、拉·维塔（ラ·ウェンター）8台。前后合计设计了13台。

EX的时候，由于还有要做带有色彩的SD插图，所以就自己进行了配色，剩下的8体就交给现场了。如果，是由我自己来决定用什么颜色的话，应该会选择与精灵相附合的颜色吧。

——设计魔装机时，已经得到了多少已经完成的设计了？

福地■： 最初拿到资料时，除塞巴斯塔（サイバスター）以外，从Layup（レイアップ）方面已经完成的设计一共有十多种。

在这之中参考的有，迪亚波罗（ディアブロ）、露加诺尔（ルジャノール）、巴风姆（バフォーム）这些吧。结果是从登拜因（圣战士登拜因，TV动画，1983年2月5日～1984年1月21日放送，全49话）与伽里安（机甲界伽里安，TV动画，1984年10月5日～1985年3月29日放送，全25话）中选择一个相近的。

为了与任何一款作品不相似，能与出渊机械（出渊裕设计）的优雅性完美地结合起来，拿到的设计中预示着如此路线与以整合性为目标的方向前进。

由于是以SD的设计为前提，并不是过分杂乱的东西。所以真实头身的密度的价值就相对较低了。

LOE时，由于不是SD的原因，在EX时已经完成的魔装机，在保持统一感的条件下进行变化，与低位机种相近的念头也出现了。

——作为魔装机的共通点，宝玉、宝石和与穴类似的东西有吗？这些功能有什么设定吗？

福地■： 没有宝玉或宝石的设定。穴基本并不是作为武器，主要是作为推进式或姿势制御系的，其他也有吸气、排气、小型的传感器、闩等。

——搭乘方法有电梯式与传送式（小说），另外也有例外的，如塞巴斯塔根据意志进行转移，但是否有驾驶舱位置的设定？

福地■： 首先在预定阶段中时，对于机体的大小并没有详细的判断，根据我自己的机动战士的说法是，没有表现为闸门似的部件。

主要是由于有闸门似的表现是否会增大中弹率，这样的一种疑点。在胴体内应该是存在的吧。

老实说，可能有像雷汀似的搭乘方法那样（勇者雷汀，搭乘方式的游戏CG在《第3次超级机器人大战》、《超级机器人大战α》中有再现。其方式为机体将搭乘者以吸入的方式，进入机体之内），能像通常的搭乘方式也实在想象不出。

也可以这么说吧，只要没有搭乘方式的描写存在，从表面上进行判断实在是比较难了。

利克·迪亚斯（リック·ディアス，机动战士Z高达中的MS）就是个好例子。

——魔装机都是装备有实剑武器的，这样的武器是被设计出来的吗？另外，卡迪斯装备着的又是昆古尼尔（又译为冈尼尔，Gungnir。北欧神话中的圣枪），是枪类的……

福地■： 在准备预定阶段时，基本全是等离子剑（Plasma Sword）。而塞巴斯塔又有着所谓的不同的意识，对于剑的说明又没有详细的解释。

在预定阶段时，对于剑并没有细致限制指定武器。只是感觉是"设计出基于武器数据的设计"，便在某种程度上进行了各种固定武装的设计。到可以实际能力游戏之前并不知道会有什么样的效果。

卡迪斯的枪并没有特别的指定，这里最初的意图，是想表现出有作为魔装机神权威的尼普顿（罗马神，海神。天文中的海王星也叫此名）的水系印象。

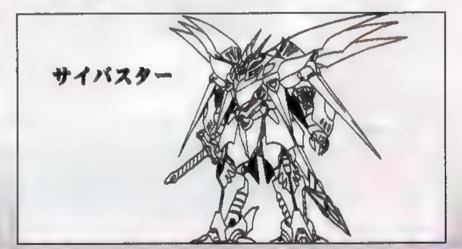
其实，最早的大概的想法是想描绘成男性式的。

但是从制作人那里传来“应该至少有一个女性式的会更好”的意见，所以，我这边也成为了表现成女性水系的这种样子了。

——魔装机神中装备有高级精灵炮（HiFamilia），但是收纳在机体的什么地方的呢？

福地■： HiFamilia与使魔这些问题，并没有任何如“浮游炮（Funnel）”式的机械性的收纳描写。

比如古兰威尔的膝部的部件就在表面上有描写，为了把握出膝部的形状，也就是所谓的原画的表现的那东西。虽然是可以说是用于飞出去的武器，但应该不能像Familia那样进行远距离隔离操作。





实力打造国内最强最全的NDS全方位使用技巧工具书—NDS玩家必备的大宝典，年度特辑！
玩转NDS实用技巧大全
Nintendo DS
终极奥技
DS不止是玩游戏的！
还有更多其他功能！
各种自制软件使用！
所有功能方法！完全公开！
《掌机迷》编辑部 策划制作
超值定价：19.80元
各种软硬周边
NDS/NDSL
完全对应
全力打造NDS各种软件使用
方法及技巧大全
NDS全版本主机介绍
硬件周边全收藏!!
为你购买主机和周边提供参考
购买的最佳指南书
各种自制软件
使用全攻略!!
为NDS扩展更多
更丰富的功能
各种流行烧录卡
一网打尽!!
无论是购买烧录还是使用
本书都是最优秀的向导
NINTENDO DS
总力整理特辑
游戏热门推荐
精心挑选从发售到现在200
多款素质优秀的游戏，如
果不知道玩什么就赶快来
看看吧！
全国上市
热卖中
超值价 19.8元
DVD-ROM
NDS自制游戏软件满载
精选汉化游戏全面收录
最新热门NDS游戏集合
实用程序彻底一网打尽
准确发售日期请关注下期《电软》、《掌机迷》
全版本NDS详细使用方法、购机指南、各种周边介绍。热门烧录卡全面收录及各烧录卡软件的使用方法。媒体播放全教程教你如何使用NDS看电影、听音乐无线联机使用详解。WI-FI网络的架设和设定，无线联机方法及实例攻略。主流模拟器的使用方法。NDS上各种官方/自制软件的使用方法。热门游戏大盘点！NDS发售至今的200多部优秀作品盘点。
全面接受邮购
邮购请注明“NDS终极奥技”
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部 邮编：100011
邮购电话：010-6442177 / 64472180 邮购免收邮资


怪物猎人 P2G（PSP）
危机核心 最终幻想Ⅶ（PSP）
触摸瓦里奥制造（NDS）
勇者斗恶龙 4（NDS）
全新栏目“良品的挑战”再度奉上精彩内容！每期我们都将刊登掌机平台上值得挑战的游戏的你还不了解的心得及研究，都是小编及作者们的珍贵秘籍，篇篇精彩，值得收藏。同时本栏目也欢迎广大对游戏有自己独家心得的玩家投稿，快把你的游戏研究发给我们吧！
良品的
挑战

怪物猎人P2G



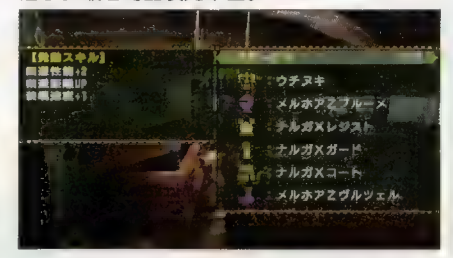
看到本文的时候，估计诸位猎人们早就开始在《MHP2G》的世界中尽情狩猎了吧。《MHP2G》在《MHP2》的基础上大为改良，不仅是许多贴心的细节，装备、道具乃至怪物的动作和能力，各个方面都比《MHP2》有显著的提升，相信诸位老玩家刚刚上手的时候都有一种惊艳之感吧(……呃，第一次打绿桃毛时候编辑部里所有猎人都有吃瘪哦，笑)！《MHP2G》里还加入了以往没有出现过的全新怪物，包括眠鸟、熔岩鱼、浮岳、崩龙等，不过最吸引诸位猎人的恐怕还是迅龙ナルガクルガ。迅龙ナルガクルガ的特点是动作非常敏捷，出招速度极快，作战范围和攻击范围也非常的大。虽然肉质和血量并不是十分突出，但它的综合实力绝对是这次新加入物种中的翘首。



想必通过将近一周的战斗，大家应该都对迅龙的打法有一定了解了，这个家伙的战斗方式是凭借迅猛的跳跃拉开与猎人的距离，从而使出各种范围技和追尾技袭击猎人，然后一击脱离，真是典型的Real系作战方式。不巧本人也是个Real系控，所以这次我们就来尝试一下Real对Real的战斗——用重弩对抗迅龙。重弩本身并不是以灵活见长的武器，而且重弩的最佳攻击射程正好也是迅龙的攻击范围，所以乍看之下是以己之短迎彼之长，很不上算，但其实认真准备后，重弩对抗迅龙的难度意外的并不很高。

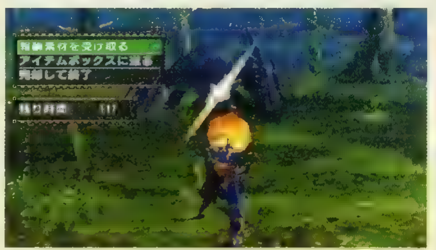
工欲善其事，必先利其器，重弩的选择是相当重要的。迅龙的体型类似轰龙，肉质也不硬，所以和轰龙一样，贯穿弹能够对它造成比较大的伤害。此外，迅龙的动作十分敏捷，这注定是一场高机动、快节奏的运动战，所以装填速度一定要快。综合考虑了一番，我从现在能做的重弩里选择了能够射散弹1的镰蟹弩。

武器确定了，接下来是配装——衣服方面我们要用回避性能和这次新加的强大能力回避距离。由于本人迅龙才打了几只，一个天鳞都没有……所以就用花装Z来混合了。算上重弩上的洞，还额外插出装填速度+1，这下心里更有谱了。最后的配装见下图。



道具方面，要携带贯穿弹123和贯穿弹1的素材（空心果和蓝速龙牙）以及扫讨杂鱼用的散弹1，还要带两本调和书。强走和大药、小药是肯定要带了，由于是第一次心理比较没谱，我还带了10个蜂蜜和秘药。其他道具方面，能够为猎人争取喘息时间的闪光弹推荐带上，麻痹陷阱带三套，加上捕获玉，能抓就抓吧。

一切准备就绪之后终于出发了，当时认为子弹比较紧张，所以并没有先行清理杂鱼，现在看来是多虑的……和迅龙的战斗要诀就一个字——顶（被拖走）！和迅龙真刀真枪的中距离战，不用害怕它的攻击。最后必然可以正面



一击将之轰杀在地。我们有回避2+回避距离在身，就算被拉远了也不怕，敌袭我闪，闪后再射。迅龙出招后的硬直比较明显，而且背对目标时候一般都会比较正常的转身（不像这次的雌火……），所以我们闪过迅龙的攻击后完全可以瞄准它射个几发，在它连续飞扑完发呆、追猫、需要转两次身或者离得非常远的时候可以装子弹。射击的部位不用太刻意瞄头，从尾巴射入或者侧面贯穿它的两个刃翼都能够有相当输出。迅龙旁边的杂鱼非常讨厌，建议优先清除。

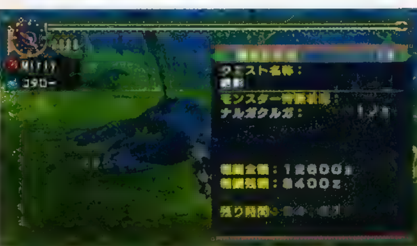
平时保持在距离迅龙中距离的重弩最佳射

王伟彬	游戏评测团里的那个“？”究竟是何许人也，给我招了吧！
读者资料	男，16岁，福建省福州市平潭县城镇溪南庄116，350400

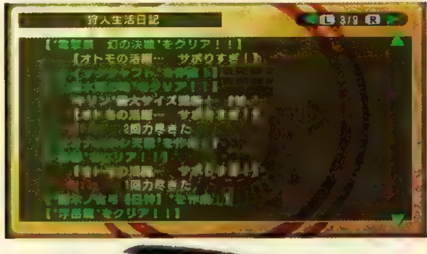
程攻击，迅龙的侧面和背后攻击手段比较有限，半圆甩尾可以轻易避开，仰赖回避距离，调整位置也非常方便。迅龙对正前方攻击手段也不太多，只有半圆甩尾（滚就可以）、预备动作后连续飞扑和狼牙棒尾巴直击，虽然也会和轰轰一样爬过来，不过爬到猎人跟前必定停住然后甩尾或者前咬。比较头疼的是连续飞扑，贸然回避的话往往中招，如果距离稍远，不妨凝神看其飞扑的方向，它立起尾巴之后必然有一个爪子在前，根据爪子的位置就可以判断出它要往哪个方向扑，这样就可以往另外一个方向滚。

如果比较近的话那直接往其身侧后滚即可。大尾巴砸用出之前有明显的先兆（威吓性的龇牙），不过中了的话那是百分之百猫车，所以应该赶紧滚开。至于射出刃鳞，在我等回避2党之前完全就是漏招，只要注意有时它会把鳞扔到身前，鳞落地有溅射效果的。

迅龙的杀招在于它几乎没先兆的扑到猎人身后然后快速刃翼攻击，范围大，威力高而且很不好躲。建议随时警惕，看它“哇”的一声斜着蹿出去要立刻准备回避。注意它斜着跳出去的方向，如果它落在主角的左后，扑上来时候必定用右爪的刃翼，所以向自己的左前方滚动多半能让开它刃翼宽广的攻击范围。怒后迅龙除速度变快之外，还多出了快速飞扑数下接跳扑。此招导向性很强，而且出招非常突然，尤其是有时候后跳落地后忽然出招，十分危险，所以迅龙怒后猎人一定不要贸然攻击，以迅龙转身的动作和连续攻击后发呆的时候射击为佳。在这场战斗中，如果战法得当，时间足够杀死它，如果战法不当，那等不到时间耗尽就会回家了——所以时间不是你的敌人，中招后不妨先收枪周旋进行回复，也可以闪光后回复、调和。此外，子弹的数量也基本足够，不用担心弹药用罄，就算没有带子弹素材也不要紧，支给品里有99发通常弹2和30发贯穿弹，足够支持一阵子。



最终，经过要死要活的战斗之后，迅龙倒在了笔者的枪下，笔者的药吃得七七八八，只剩下3个大回复和一个秘药（打得太紧张忘了调大回复，结果直接把小回复吃了），可惜的是，由于初期太吝惜子弹，结果攻击力最强的贯穿3居然没打两发……还打算把最后的最有威力的子弹打完后回去拿通常1鏖战的。战斗的时间意外的不慢，可惜抓捕失败，打死了，也没有天鳞，哎，命苦啊。



以上介绍的只是个人的打法，个人觉得还有相当的改进余地，希望诸位猎人们踊跃投稿给翔武君。最后放上胜利名片截图一张作为庆祝（光速逃）。

危机核心 最终幻想VII

SQUARE ENIX	A·RPG	2007.9.13
5040日元	1人	256KB

上个月25号发售的《危机核心 最终幻想VII》美版不晓得有没有同学又去玩了一遍，游戏在北美的首周销量达到27万7千份，全球累计销量正式突破100万大关。这次美版新增的困难模式有点单调，感觉只是单纯提升了敌人的伤害输出，目前300个任务仍在龟速挑战中。倒是时不时地换回日版比较一下两者的区别，顺便回顾了一下击破隐藏boss君临女神的战法。下面就来说说这个击破的过程。



战前的应对准备

君临女神是本作中出现的最强敌人，她的HP高达1千万之多，并且拥有很多强力的技能，招招华丽且伤害巨大，在9-6-6号任务“君临する神”中出现（全任务编号请参考第89期杂志）。要想顺利将其击破，关键是要对扎克斯进行积极的强化，这也是完成300个任务的最大动力。能力值差不多达到下图状态的时候就可以试着去挑战一下了。

HP：99999（即使升不到最大值，至少也要有6、70000以上）

MP：999(其实有个3、400的样子就差不多了,上限高一点也省得偶尔去用回复药补充MP)

体力：255（物理防御必须达到最大值）

精神：255（魔法防御必须达到最大值）



魔石

ケアルガ（回复HP的主要手段）

れんぞくま（提升回复魔法效果的主要手段）

ウォール（如果有装备守りの指轮这个可以不带）

すてみパンチ（练手用的主要攻击手段）

ぶんどる（可以用偷盗来代替，主要是用来在战斗开始的时候偷取女神身上携带的99个不死鸟之尾）

钱投げ（身上带有足够多现金的话能够大幅度提高伤害输出）

防具

アダマンバングル（HP限界突破）

ザイドリッツ（全能力大幅度提升）

源氏の小手(伤害限界突破+永久会心一击)

守りの指轮（永久处于物理和魔法防御的双重屏障之下）

解说：HP至少要有6万以上，否则一不小心就会被女神的连击给秒杀，而体力和精神一定要高，否则被魔法或极限技打中必死无疑。防具中的源氏の小手和アダマンバングル是一定要的了，而ザイドリッツ可以保证HP回复量，守りの指轮更是保命的法宝，如果没有装备这个，至少也要保证有ウォール魔法。れんぞくま可以提升回复魔法的效果，当然要装备，ぶんどる或偷盗是可以在战斗初始从女神身上偷到99个不死鸟尾巴用的，如果不想偷也可以不装。



女神的攻击手段

（注：以下说明中的伤害值都是扎克斯在体力和精神均达到上限255，并且处于物理和魔法防御的双重屏障状态下实际测算出来的数字）

クリムゾンフレア：跟踪火球，非常讨厌，打中了大概去掉3万左右的HP，虽然可以轻松躲掉，由于会长时间跟踪，还不如防御着让它



打中，这样只会去3000左右HP，省得麻烦。

コキュートス：地面突刺的巨型冰块攻击，会随着玩家的位置来攻击，躲避时机就是女神挥杖的瞬间翻滚即可，不过就算打中也就是2万左右伤害。

トゥールハンマー：天上一道神雷轰下，非常好躲，就算打中了也就是去2、30000左右HP。

フォトンフェザー：无数枚跟踪羽毛散弹，打中的话每发伤害2500～3000左右，躲避方法就是尽量靠近女神翻滚，这样能够把命中数降到最低，而离女神越远就越难躲避。

モーメントスラッシュ：近身的回旋攻击。本技会心率极高，基本每下伤害都在8000～10000之间，最后一击伤害能达到16000左右，如果在角落被打中，瞬间HP就会被打掉7、80000，运气不好就是直接秒杀。

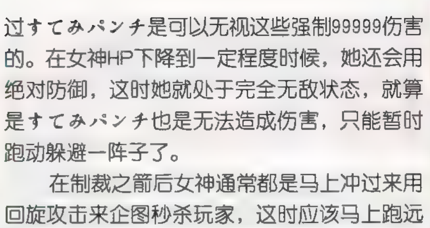
祝福の光：女神自身的回复技能，一次回复50000左右HP，才够我方一次打掉的一半数值，可以无视。



裁きの矢：女神的最强技制裁之箭就更是变态了，超高的攻击伤害+打消自动复活效果+MP和AP强制减为0。当体力低于200的时候，伤害基本是强制99999，也就是被秒死的下场，而体力在250的时候伤害也会有5、60000，体力255的时候伤害3万左右。

实战的击破过程

以上就是女神常用的一些技能，可以看出，如果能力不够高，瞬间就有可能被秒杀。另外她有时还会用物理无效或魔法无效的护壁，不过すてみパンチ是可以无视这些强制99999伤害的。在女神HP下降到一定程度时候，她还会用绝对防御，这时她就处于完全无敌状态，就算是すてみパンチ也是无法造成伤害，只能暂时跑动躲避一阵子了。



在制裁之箭后女神通常都是马上冲过来用回旋攻击来企图秒杀玩家，这时应该马上跑远然后用圣灵药或其他道具回复MP和AP还有HP，另外千万别忘了用不死鸟之尾给自己加上自动复活状态，因为有一定几率女神会用最强的黑魔法アルテマ来攻击，一旦被命中，强制99999伤害即死。



所以主要的战术就是靠すてみパンチ不断地造成99999的伤害，HP一旦低于5万就要马上用魔法回复，配合连续魔法一次会补大概4万左右的HP。而女神的HP有1千万之多，所以还是要耗上一阵子时间的。击破女神后入手超强防具ゴッドスレヤー，全能力提升50+全限界突破，而且任务可以反复进入，有兴趣的话可以尝试挑战下最速推倒女神的时间。

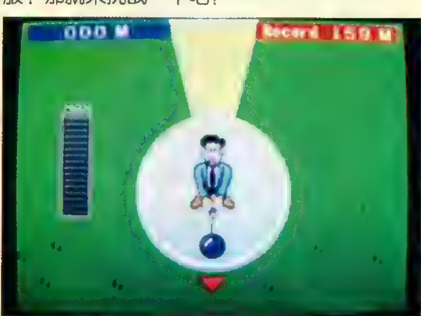


刘宇聪	好好学习，适当游戏。不要太过于沉迷在游戏世界中，毕竟要中考了，一时的快乐有时会影响一升的幸福。
读者资料	男，15岁，河北石家庄市兴凯路187号石家庄2中初三三班，050000

触摸瓦里奥制造

任天堂	ACT	2005.10.1
4800日元	1人	256Mb

就像雷曼的疯兔一样，原本只是马里奥里面的反派角色，由于其可爱的造型受到大批玩家的喜爱而成为了新作的主角。相信很多国内玩家都是玩了GBA上的《瓦里奥制造》才认识他的。《瓦里奥制造》这款游戏由无数个小游戏组成，考验玩家的反应能力的同时还考验着玩家对各种小游戏的熟练度，而且游戏内容非常有趣，画面非常恶搞，让很多男孩子用这款游戏吸引到了女孩的眼球。就这样瓦里奥也有了属于自己的系列。05年10月1日，《触摸瓦里奥》发售了，瓦里奥终于登上了NDS这个次世代掌机平台，游戏风格沿袭了《瓦里奥制造》，而操作变得更加多变，如果说GBA时代我们需要具备的是"点、准、快"，那么NDS时代就要求我们"点、准、快、划、吹"，是的，因为触摸屏我们学会了"划"，因为麦克风我们学会了"吹"。《触摸瓦里奥》中有更多古怪恶搞的关卡，过关之后可以摇晃飞碟得到一些小游戏，有些小游戏也是难度非常高的关卡，而且让笔者玩到废寝忘食的地步。分数称不上最高，但也是经过磨练才得到的。什么？你不服？那就来挑战一下吧！



一、跳得更高

在打通第4关"ながーい タッチ（连接点击）"之后会得到小游戏"トビダセ ジムシィ"。游戏中玩家要用触笔划出一条绿色的橡皮筋一点一点把馒头小子弹到高空，馒头小子会越飞越高，一开始在大气层里只有一些白色的云彩阻挡，碰到只会降低弹跳高度，等飞出大气层进入宇宙后才是真正的挑战开始。宇宙中有黄红两种星星，碰到黄星星会胡乱弹出去，碰到红星星就会嗖的一下飞得非常高非常高，接的时候有个小窍门，将触笔点住触摸屏左下，稍微拉出一段长度不要松手，等馒头小子落下来的时候就赶紧朝右侧拉动，停在落下的地方即可，操作起来有点类似玩打砖块（如果你是左撇子的话就把触笔点住右下往左拉即可）。宇宙中还有各种各样的行星，圆的，尖的，蓝的，黄的，但是性质是一样的，碰到就会稍微阻碍一下，如果从正下方顶到这些行星，馒头小子就会露出非常疼的面孔在空中停顿半秒左右，没有什么窍门，全凭反应和经验，玩多了这些障碍威胁不大。最可恶的就是UFO了，它会慢慢悠悠慢慢悠悠地从屏幕左侧飞到右侧，躲开它的几率大约是20%，馒头小子一碰到它就会被它带到高空飞出屏幕，然后大约两秒左右就会高速下落，速度比碰到红星星时还要快，接的时候和前面讲的碰到红星星的方法一样，对了，还有最好祈祷下落的时候不会碰到其他障碍物……

笔者的成绩是4800Km，之后又挑战无数次都没有创造新的记录，大家可以来挑战一下这个高度。再告诉大家一个小窍门吧，不要让你的馒头小子瞎弹，尽量控制在屏幕边缘，让它贴着边弹，笔者习惯让馒头小子贴着屏幕左边，被飞碟扔到右边也会再次把它弹回左边。

二、扔得更远

在打通第6关"かいてん タッチ（旋转点击）"之后就能得到小游戏"ワクワクハンマーなげ"。这个小游戏是投链球，玩家需要点住链球手快速旋转，随着旋转速度越快左侧的力量槽就会越高，最后松手球就飞出去了。主要难点就是旋转速度和松手方向，要想得到好成绩飞快的速度和力量肯定是必不可少的，玩家要尽量旋转的快，也许拿着NDS会影响你的旋



幻狱	游世间美景，戏万物之情。人无语，生无欲。Ps：貌似自己都不知是what的说。－_－b
读者资料	男，14岁，甘肃省兰州市城关区科学院中学初二(3)班，730000

转速度，那就用你喜欢的姿势转吧，笔者是将NDSL竖起来拿玩这个游戏的。现在再来说说第二个关键点——松手方向。高速旋转的最终目的是将球投出去，但是由于玩家的手在高速旋转最后想选择精准的松手方向是非常难的，往往球会被扔在扇形得分区以外，这样就是零分。并且这个游戏和真实比赛还有一个非常大的不同，就是屏幕限制，真实比赛链球只要在扇形区域内落地都会得分，而且无论你的链球是沿着边线飞还是笔直地飞，路程距离是一样的，是公平的。但是《触摸瓦里奥》中的链球是不会飞出屏幕的，屏幕也不会拐弯，只会向上升，如果你的链球在扇形得分区域内但是非常靠近边线，那么就算你的力量再大也很难得到50分。所以出手一定要笔直，否则很难得到高分，笔者基本上是力量到达差3格满格的时候松手，为了让链球笔直飞向前方，笔者会在松手的瞬间故意让触笔沿旋转方向划出一条切线，然后松手，当然切线的方向是笔直向前的。

这个小游戏难度真的很高，再经过无数次的尝试之后笔者终于得到了159M的好成绩，如果说刚才“跳得更高”的记录没有难住你的话，请你来试试这个游戏吧，我就不信你能在短时间内破了这个记录！



三、颠得更多

对不住各位来挑战的玩家了，笔者已经不记得“ジャグリング（杂耍）”这个游戏是打通哪关得到的了，不过这个游戏非常容易入手，应该是在“かいてん タッチ（旋转点击）”这个游戏之前得到的，也就是在打通第6关之前。游戏画面是铅笔画风格，背景是粉紫色，一个头上开花的瘦高小丑站在玩家面前，玩家需要做的就是点击小丑的双手接住空中的落物，只要有一个错过了挑战就失败了。没有什么窍门，如果说难点那就是铅笔画风格的两只手不停地晃动，有些晃眼，不好掌握接住落物的时机，往往失败都是因为点慢了，但是点快了一般不会失败，因为这个游戏中手接东西时会有一个挥动过程，在这过程之内碰到落物就可以。这个游戏中落物非常丰富，开始只有一个杂耍棒，颠到10次左侧（小丑的右手）上方就会落下第二个杂耍棒，很有节奏，没有什么难度。到第22次时会落下一个橙色的圆球，这种橙球只要用手接一次就会弹飞不再困扰玩家，但是如果错过了挑战也会失败。30-39次之间有可能下落速度会变慢，还有可能会落下1-2个橙球。40-49次之间一个杂耍棒会弹飞，手里只剩下一个杂耍棒了，这时会落下1-2个橙球。50次时另一个杂耍棒也弹飞了，落下一个大油桶，颠的时候一定要提前点手，如果点早了就再补一下也没关系。油桶颠到第60次就会弹飞，接着会从右侧(小丑的左手)上方连续落下三个杂耍棒。颠到第70次就会飞走一个杂耍棒，跟着落下一个飞碟……

笔者的记录是77次，这个分数并不高，如果说让玩家挑战那就请你们挑战一下自己吧，看看自己能颠多少次！

勇者斗恶龙4

SQUARE ENIX	RPG	2007.12.5
5040日元	1人	1Gb

DS版DQ4极限低等级通关(上)

概要

DQ系列一向主张练级,低等级通关对于玩家来说难上加难。但是也有专门挑战低等级攻略的勇者,以平均每人6.375级的极限低等级通关。如果你不相信的话,就请看一下下面的内容。

低等级通关的必要条件

首先，要实现这一目标，大前提就是在攻略途中避开所有能避开的战斗，以免获得额外的经验值。必需获得的经验值，包括14场BOSS战，第1章终了时莱安从国王那里获得的10000点经验值。，以及第5章在天空城里，勇者从神龙那里得到的15000点经验值。

BOSS战终了的时候，所有存活人员都会得到经验值，为了避免8人同时得到经验值而影响平均等级，必需以1人存活的状态打倒BOSS。

以下是整个游戏里角色固定获得经验值的情况：

第1章完结的时候，莱安强制获得经验值10000点，必定会升到Lv15。

第2章打败カメレオンマン会得到经验值150点，阿莉娜、克里夫特、布莱当中的1人必然会达到Lv4。

第3章全部经验值可以回避，特鲁尼克可以保持Lv1。

第4章で打倒バルザック时会得到经验值500点，米内亚、玛尼亚中的一人必然会升到Lv6。

此外，勇者在天空城强制获得经验值15000点，必然会升到Lv15。

在第5章与里切り小僧、灯台タイガー、キングレオ的战斗,莱安不会加入，这些经验值最好由勇者扛下来,可以使平均等级降到最低。另外所有的战斗都得依靠超级RP，平时的战斗不是都可以轻易逃走（等级太低），所以随时中断是必要的。

各BOSS击破方法

第1战：ピサロの手先(1章)

我方队伍：莱安、ホイミン

攻略方法：在DS版里，我方人员HP下降到一半之后，本来必定会使用ホイミ的ホイミン有时不会使用该魔法，因此在BOSS战之前，必需中断存档，如果打不过就重新挑战。这时候需要拼RP，希望ホイミン能够即时使用回复魔法，莱安负责打击。

~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~

第2战：カメレオンマン(2章)

我方队伍：阿莉娜、克里夫特、布莱

攻略方法：这个等级很难长久抵抗3个敌人的攻击，加上BOSS会回复，只有カメレオンマン不使用ホイミ才能把它打倒。カメレオンマン的HP为42,在HP减半之后就会使用ホイミ。因此在第1回合，让阿莉娜打击配合布莱的ヒャド，可以消去BOSS的HP大约20左右。下一回合用阿莉娜的打击＋布莱的ヒャド＋克里夫特使用圣水，将BOSS打倒。

~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~

第3战：武术大会(2章)

我方队伍：阿莉娜

攻略方法：这是DQ4低等级通关的第一道大的门坎。阿莉娜只能依靠打击和药草，基本上没什么战术可言。唯一可以期盼的就是阿莉娜的会心一击。首先装备攻击力超高的铁爪和防御力超高的スパンコールドレス（2章最强装备，从赌场刷吧），其他东西里必需装备的是敏捷度加倍的星降る腕轮，保证在对サイモン战的时候能够先下手。在对サイモン之前，必需保持有5～6个药草。在遭受サイモン攻击2回之后，使用一个药草，差不多8回出一次会心一击，就有可能打败所有对手。

~~~~~~~~~~

第4战：バルザック(4章)

我方队伍:米内亚、玛尼亚、奥林

攻略方法：这场战斗也是凶险异常的。姐妹俩人等级太低不可能攻击。只能依靠米内亚的塔罗牌（タロ

管恩科	我是全班第一个上边角栏的，我已经开始动员全班买掌机迷了。“功臣”吧！嘿……
读者资料	男，17岁，山东省诸城市诸城一中07级21班（西校区），262200
~~~~~~~~~~

ット），给奥林加上“力のカード”让他攻击，除此之外没有取胜的可能。实际上，抽到“力のカード”的概率是1/8，能够加在奥林身上的概率只有1/3，也就是说，只有1/24（4%多一点）的可能性。バルザックHP有300，每回合回复20。力のカード的效果只能维持5～6回合。在没有力のカード的状态下，奥林的打击会被BOSS每回合的回复抵消。而在有力のカード加持的情况下，奥林的攻击可以造成约50的伤害。那么6回合攻击可以造成50×6－20×6＝180的伤害，远远达不到300。这时候就需要拿圣水砸BOSS，让玛尼亚全力砸圣水，米内亚见机行事。平均一个圣水可以造成8～14的伤害，按照平均值11来算，总共需要投11个以上的圣水才能保证消掉BOSS的300点HP。如果奥林能够使出会心一击，再加上米内亚的塔罗牌，就可以大大提高成功的可能性。另外最后几回合最好让玛尼亚死掉，可以少得经验值。

第5战： 里切り小僧

我方队伍： 勇者

攻略方法： 敌人的攻击最大只会造成5点伤害，依次将其打倒即可。

第6战： 灯台タイガー

我方队伍： 勇者、米内亚、霍夫曼

攻略方法： 灯台タイガー中了催眠魔法ラリホー之后会沉睡。让米内亚使用ラリホー，之后用ニフラム把旁边的炎の战士赶走。只剩灯台タイガー之后就好打了，注意让米内亚死掉，勇者连续使用ホイミ给己方回复，霍夫曼负责打击，这样就可以扛过灯台タイガー。

第7战： キングレオ

在キングレオ战开始之前，为了获得必要装备，必需先发展移民の町。此时移民の町还在第一阶段，使用“すれ违い通信”，可以使移民の町达到最终形态。在第四形态的时候，购入メガザルの腕轮。在最终形态，入手天使のレオタード和奇迹の剑。顺便一说，所有买武器的资金都是从赌场得到的，在格斗场反复赌博，差不多15万左右就够了。

我方队伍： 勇者

攻略方法： キングレオ的攻击主要分打击、吹雪、ギラ3类。1人应战的话，吹雪等同于单体攻击。如果BOSS以打击为中心，必需装备守备力高的はぐれメタルの铠，如果是以吹雪为中心的话，就需要装备天使のレオタード，装备哪个全看BOSS怎么攻击（这里使用后者，希望BOSS的攻击方式不要不对路）。勇者的HP降到55以下时，使用力の盾回复，之后就靠奇迹の剑进行打击。靠着RP扛下去，胜利就不远了。

第8战： バルザック＋

我方队伍： 勇者＋3人

攻略方法： バルザック＋是整个DQ4最难打的一战。原因是此时最需要的降防御的魔法ルカニ，因为等级的原因还没有人学会，以及BOSS每回合会回复50的HP。其中HP回复是最麻烦的。勇者1人每回合给BOSS的伤害到不了50，所以此战必需依靠银のタロット、刃の铠、诸刃の剑3种装备。可以使用米内亚的银のタロット，将力のカード加在勇者身上，可以达到バイキルト（2倍攻击）的效果。但是它加在勇者身上的概率只有1/32，而且，为了保证等级低下，在加完攻击之后，必需让其他3人死掉，只剩勇者一人之后必需在一回合内打死BOSS。这时候刃の铠就派上用场了，在最后一回合，勇者装备上刃の铠，先让勇者打击敌人一次，之后敌人再打击勇者，会反吃一次攻击。最后一回合让莱安使用诸刃の剑，打倒敌人的同时自己也会死去。总之就是在最后一回合采用“勇者攻击→莱安攻击与BOSS同归于尽”的方法实现。如果莱安在使用诸刃の剑前就被バルザック杀死，那就只能靠勇者在下一回合使出会心一击将BOSS击破了，否则必然是全灭的结局。除了以上的问题之外，必需保证战后只有勇者1人生存，有メガザルの腕轮的话就好办了。



基础知识篇

猎人的类型

在《怪物猎人》的世界中，猎人被分为剑士和枪手两种，也就是近战系和远程系。剑士的防具防御力比较高，因为要和怪物近身拼命，而枪手的防具防御力只有剑士的一半左右，所以，在这个游戏里，不见得远程就比近战安逸，无论哪种类型都有自己的特点，发挥好了之后都是很强的。

武器知识

猎人世界的武器多种多样，近身和远程的武器加起来一共有11种。按派生类别来算，分为大剑/太刀、片手剑/双剑、枪/铳枪、锤/狩猎笛、轻弩/重弩/弓。其中近战武器都是有斩槽设定的，代表武器的锐利度，武器锐利度越高，越容易打穿怪物的肉质,造成大的伤害。而在武器锐利度不够的时候,打怪物一些部位会发生弹刀的现象。远程武器中弩系除了通常1之外，其他子弹都是有弹数限制的，不同的子弹也有各自的用途，弓系武器的箭数是无限的，主要是靠蓄力射击和装各种瓶进行攻击。

近战武器的斩槽级别：红<黄<绿<蓝<白<紫，斩味还会对攻击力、属性攻击等进行修正。

状态变化一览

视线：出现一个眼睛的图标，表示被大型怪物盯上了，背向怪物逃跑的时候耐力消耗加倍。

攻击力UP：出现一个武器的图标，表示目前攻击倍率上升状态。

防御力UP：出现一个盾牌图标，中间是红箭头，表示目前防御力上升状态。

防御力DOWN：出现一个盾牌图标，中间是蓝色向下箭头，表示目前防御力下降，可以靠防御力UP效果的道具抵消掉。

暑无效：冷饮附带的效果，无视场景里的暑状态。

寒无效：热饮附带的效果，无视场景里的寒状态。

自然回复力UP：增加体力值中红条部分的回复速度。

演奏效果：狩猎笛演奏效果，在这次的作品中，一些演奏效果有单独的图标显示。

雪人状态：受到带冻结效果的攻击后会变成

雪人，不能做任何行动，可以移动，按R键奔跑时耐力无限。

麻痹：身体麻痹状态，不能行动，受到小硬直的攻击也不会解除。持续时间大约8秒，通过连打按键可以减少时间。

毒：中毒时体力持续减少，猛毒的状态体力下降速度快。

睡眠：睡眠时不能行动，受到伤害会醒来，但睡眠时的伤害是平时的三倍。持续时间大概11秒，连续输入按键可以减少时间。

食用系道具不能使用：进入这个状态后，食用系的道具不能使用，持续时间大约60秒，需要用消臭玉来解除。

气绝：自身气绝值累计到50时会眩晕，连续输入按键可以减少时间。

疲劳：耐力最大值直接降到25，一些回复耐力的物品不能使用。



常用狩猎道具

染色球：染色球是平时常用的一个道具，对怪物投掷之后，可以知道怪物的行动路线，持续时间10分钟。染色球在这次还可以配合捕获极意技能来用，能知道什么时候可以捕获。而且还是平时引爆爆桶的重要道具。

闪光玉：可以让一些怪物进入眩晕状态，但投掷的时候爆发点必须在怪物眼前。像水龙、电龙一些怪物不怕闪光。在怪物没发现你的时候还



可以让怪物注意到你，联机的时候还可以起到“拉怪”的作用。一般闪怪物有两种闪法，一种是直接扔到怪物面前，另外一种是自己背向怪物，然后抓怪物转头朝向你的时间差，向自己前方扔。

音爆弹：对付一些怪物时使用会让它进入大硬直状态，对于水龙和沙龙来说可以把它们轰出来。

麻痹陷阱/落穴：怪物中了陷阱或落穴后会任你攻击，只有桃毛兽会用放屁来反击……一些怪物这两种陷阱都会中，但有些只中一种，比如角龙不会中落穴，毒鸟不会中麻痹陷阱，古龙类这两种都不中。怪物血量到达一定程度时，放置陷阱再投掷捕获用麻醉玉可以捕捉怪物。

基本操作介绍

方向键	调整视角
摇杆	控制角色移动
△键	抽刀/攻击1
○键	攻击2
□键	使用道具/收刀
×键	下蹲
摇杆+×键	回避动作
L键	视角调整到正前方
R键	武器特殊动作
摇杆+R键	加速奔跑
摇杆轻推	慢速移动
START键	打开菜单
SELECT键	脚踢（不用武器时）



全武器介绍

大剑

操作方法	
△键	纵斩
○键	横斩
○+△键	撩斩
×键	紧急回避
△键按住	蓄力斩（可3段）
拔刀时R	防御
拔刀时SELECT	脚踢
收刀时摇杆+△	拔刀斩（可蓄力）
收刀时R+△	防御

武器特征：大剑是防御和攻击都比较出众的武器，虽然没有什么连续技，但每一刀单发的威力都很高，而且还有蓄力斩这种威力强大的攻击方式。大剑拔刀出来后移动速度很慢，但由于可以防御，安全方面也有了很大的保障。不过防御的时候会减少武器斩味。攻击时无视小硬直和风压也十分霸道。

基本战术：大剑的基本战术比较简单，主要是靠拔刀攻击→回避→收刀的一击脱离战术，在怪物出现大硬直的时候可以多砍一两刀。还可以用蓄力斩来打怪物转身，然后回避脱离。攻击和回避的节奏掌握好之后，是一种非常稳健的武器，很容易上手。

太刀

操作方法	
△键	踏步斩
踏步斩后△键	纵斩
○键	刺突
刺突后△键	上挑
△+○键	后撤斩
R键	气刃斩（可蓄力）
收刀时摇杆+△	拔刀斩
收刀时R+△	直接气刃斩

武器特征：和大剑虽属同系，但单击的攻击力比大剑要差多了。太刀主要是靠快速的连续斩击作为伤害输出的手段。太刀抽刀出来后移动速度和平时一样，灵活性很高。攻击时也可以无视小硬直和风压。不过太刀不能防御，只能靠回避动作和走位来躲避怪物的攻击。炼气槽是使用气刃斩的关键，炼气槽满的时候还可以提升攻击，以及附加斩味补正1.12倍。

基本战术：攻击开始后先以蓄满炼气槽为目标，攻击力和斩味补正提升后攻击输出会有提高。灵活使用几种斩击和气刃斩的连击关系，攻击不必太急躁。可以配合回避性能这个技能来提高回避时的无敌时间，从而增加安全性。

片手剑

操作方法	
△键	连续斩
○键	回旋斩
△+○键	跳跃斩
R+△键	挑斩
R键	防御
防御中○键	防御攻击
收刀中方向键△键	跳跃攻击
持武器时R+□	使用道具

武器特征：斩击速度很快，但威力比较小。移动起来非常灵活，拿刀时可以使用道具也很方便。因为有盾，所以可以防御，不过防御性能是几个武器里最差的。

基本战术：片手剑攻击频率很高，所以用来打属性或者打状态是最合适的。不收刀使用道具可以节省很多时间,也能有更多机会。片手剑可以配合防御性能来提高防御能力,受到一些攻击时就不会费体力了,还可以配合回避性能增加灵活性。

双剑

操作方法	
△键	连续斩（可3次）
○键	回旋斩
回避后△键	挑斩
△+○键	前冲斩
R键	鬼人化
鬼人化后△+○	乱舞

武器特征：机动力方面和片手剑相同，不过由于用了两手武器，无法进行防御了。但由于多了一把武器，让攻击变得更加猛烈。双剑的动作非常华丽，而且还有很强的鬼人化。发动鬼人化之后，一些招式会有变化，还可以使用非常强的乱舞技。

基本战术：双剑主要输出还是靠鬼人化，鬼人化之后无视风压，而且无视小硬直攻击，能将双剑的攻击发挥到极限，但鬼人化的乱舞消耗斩味量很高。鬼人化时，耐力会不断下降，可以配合强走药或ランナー技能。

锤

操作方法	
△键	捶击（可3次）
○键	横振
R键	蓄力攻击（可2段）
蓄满后摇杆+松开	回旋攻击
收刀中△键	拔锤攻击

武器特征：打击属性的武器，打击怪物头部会有气绝值累计，累计到一定数值后怪物会眩晕。一些怪物的部位破坏也需要用打击属性。锤可以

蓄力攻击，蓄满后可以只用回旋攻击和大地一击两种攻击方式。

基本战术：锤打法上有点类似大剑，平时可以蓄力，然后找机会对怪物头部使用大地一击，然后回避脱离。怪物收招动作较大的时候可以使用捶击，威力也非常可观。回旋攻击主要用在打属性或打异常状态方面。

狩猎笛

操作方法	
△键	振回
○键	敲击（可3次）
△+○键	叩击
R键	演奏

武器特征：和锤子一样同属打击系的武器，因为动作修正的倍率和锤子不同，笛子单发攻击力比锤子差很远。狩猎笛可以演奏各种旋律，能为队伍提供各种辅助效果。

基本战术：单人战时笛子输出比较低，需要用各种旋律提升自身状态。团战中笛子是非常好的辅助力量，无论是增加状态还是回复，如果队伍里有一把不错的“笛子”，攻击效率会提高很多，而且团战中的笛子还可以帮锤子积累气绝值。狩猎笛谱请见后面的附录表格。

枪



操作方法	
△键	平刺
○键	上刺
△+○	突进攻击
突进中△	重刺攻击
突进中○	停止突进
R	防御
×键	后跳（可3次）
攻击后←+×或者→+×	平移
防御中△或者○	防御攻击
防御中△+○	突进攻击

武器特征：攻防一体的武器，攻击方式不多，之间可以进行互相组合。全武器中防御性能最好的，拥有打击和斩击两种属性，攻击范围比较狭窄，主要是以攻击弱点为主。

基本战术：枪与其它武器最大的不同就是回避方式，以及强大的防御性能。围绕这两个完全相逆的特性与枪精确打击弱点的特性，可以发展出两个战术。

以强大的防御性能配合防御强化技能，可以抵挡住一切怪物的攻击，就连铠龙的铠炮都不例外，好好地进行防御之后再对弱点展开狂风暴雨般的猛刺。而像电龙的周身放电这种只拥有一次攻击判定的就更不例外，防御之后的会留给猎人们大把的攻击时间。

拥有回避后立即就可以展开攻击这一特性的武器除了枪，铳枪之外就只有片手和双刀了，然而回避后可以瞬间调整好位置展开攻击的只有枪和铳！水龙，角龙的铁山靠全都可以靠step回避开，而装备技能回避性+X之后，更是如虎添翼，方便猎人回避各样的攻击，并且在第一时间从回避态势转换至攻击态势。

铳枪

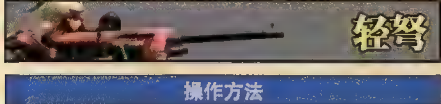
操作方法	
△键	前刺
△+○键	挑斩
摇杆推前+△键	踏步挑斩
R键	防御
○键	炮击
×键	后跳
R+△+○	进入防御状态
摇杆推前+△	踏步挑斩
防御状态中	
R+推摇杆方向	移动以及方向转换
R+△	防御刺
R+○	上弹
R+△+○	龙击炮

武器特征：由枪发展而来的铳在继承了枪防御性能优秀的基础之上,也增加了有冷却时间限制的大威力龙击炮。因为拥有摇杆+△=踏步挑斩这样的招式,所以比枪稍稍容易调整走位,但是对于大体型怪物来说,仅靠这一点走位还是很危险的。

基本战术：依靠斩击刺击与炮击相结合的全方位攻击。这种攻击方式是以△+○撩斩为基础，展开的多元化攻击，在撩斩之后可以接续○炮击，△防御刺等各种攻击。并且随时都可以step回避怪物的攻击。虽然不能像枪那样连续step三次，但依靠无敌时间依然可以在回避攻击之后快速恢复攻击态势。

依靠R+△防御刺的铁壁防御攻击。虽然铳是继承自枪的武器，但铳枪的防御中攻击明显比枪的更加猛烈。连续攻击和迅速的防御是对移动

不变的超大型怪物的严重伤害。但是实际游戏中并不能单单只依靠这一种攻击方法取胜，而且很消耗时间。



轻弩

操作方法	
△键	上弹
○键	射击
R键	打开或关闭瞄准镜
R+十字键	简易瞄准
△+○键	近距离殴打
收起武器时R+○+△键	掏出武器并直接装填子弹

武器特征：轻快、灵活的中远距离支援用武器，能够使用各种各样的子弹来对应复杂的情况。武器并不存在升级问题，皆为直接制造，制造后的强化也只是单纯需要金钱。改造时除了提高攻击力之外，还能够装备减轻反动并静音的消音器或增加威力以及射程的狙击筒。

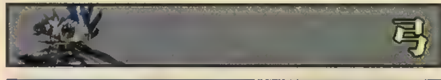
基本战术：使用远程武器，比起攻击，保证自己的安全才是最重要的事情。要掌握怪物的行动、弱点乃至场地、杂鱼配置等信息，然后预先做好物质准备。利用高机动性与怪物进行周旋，在怪物露出破绽的时候用恰当的子弹射击恰当的部位，如此才能有效输出。除去直接输出之外，轻弩还可以利用状态弹、回复弹等干扰、支援用弹种来协助战斗。由于输出逊于其他武器，所以战斗时应酌情携带弹药素材，在战斗时开菜单调和也是重要的技巧之一。

重弩

操作方法	
△键	上弹
○键	射击
R键	打开或关闭瞄准镜
R+十字键	简易瞄准
△+○键	近距离殴打
收起武器时R+○+△键	掏出武器并直接装填子弹

武器特征：重弩是中距离攻击、支援用武器。比起轻弩，以机动性的下降换来了火力的提升。能够装备盾来抵抗敌人的攻击，或者力量枪筒进一步提升射程和攻击力。比起轻弩，重弩的反动性能优异但装填速度略逊。

基本战术：把握怪物的行动，预先走位是重弩基础中的基础，武器本身的笨重更需要操作者的手腕，所以对于新手来讲有些不容易掌握，实际上是强大的武器。比起反应，是更考量知识的武器，对怪物的弱点、行动方式有所了解，选择使用具有针对性的子弹、道具和战术才能够发挥武器的威力。重弩的最佳火力点在中距离，火力输出既安稳又强大，玩家要做的就是保持输出，保持自己处在安全的位置并且能够及时进行回避，保持怪物处在有效射程内。周旋、射击、回避，要掌握战斗的节奏感。



弓

操作方法	
△键	拉弓（可蓄力）
○键	斩击（可两段）
摇杆+×键	回避
×键	后跳
△+○	装瓶

武器特征：作为远程武器来讲，弓同时具备射击和斩击两种攻击属性，而填装瓶子的特性相对弩枪的子弹更简单明了方便上手，相对来说是比较安全又比较省心的武器，不过抗小怪骚扰的能力并不太强，并且在不熟练的情况下伤害输出并不及同级别的近战武器。

另外一提一句的是不蓄力直接射出的箭为LV1蓄力，闪一次光为LV2蓄力，闪两次光为LV3蓄力，闪三次则为LV4蓄力，蓄力的级别越高，不光是攻击方式会有所改变，基础的攻击和属性攻击都会有相应的修正。

基本战术：连射：理论极限伤害最低，但是可有效集中打击弱点，熟练后对于火龙角龙麒麟这类弱点明显的怪物通常可发挥很强的效果。级别越高射出的箭越多，但是物理攻击增加不明显。

贯通：理论极限伤害最高，但是对怪物体型有较大的要求，适合铠龙水龙这种体形庞大但是弱点并不突出的怪物。级别越高可打击的次数越多，每一HIT伤害基本一致。

扩散：打击点分散，整体伤害效果也并不突出，不过由于扩散矢1.3倍的伤害修正，使得扩散弓经常成为高手钻研极限打法的工具。级别越高射出的箭越多，每只箭的伤害基本一致。

由于版面限制，本期的武器介绍只是简介的形式，本作武器相关的倍率、动作修正的数据还没有公布，这些资料会在以后给大家提供，并且详细分析。各种怪物的肉质伤害和详细战法将会在以后的专区中进行详细讲解。

唐雅婧	一二三四五，上山打老虎，老虎没打着，带个小翔武。（翔武：这是什么-_-）
读者资料	女，18岁，山东省烟台市芝罘区太海阳路



关键和隐藏任务列表

村★

任务名	种类	契约金	报酬金	限制时间	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
肉食龙の讨伐!	讨伐	0z	300z	50分	雪山＜昼＞	白速龙/波波	关键任务
忍び寄る气配	采集	0z	300z	20分	雪山＜夜＞	波波/双角鹿	关键任务
ブランゴを倒せ!	讨伐	0z	300z	50分	雪山＜夜＞	小雪狮/双角鹿	关键任务

村★★

任务名	种类	契约金	报酬金	限制时间	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
肉食龙のリ-ダ-	狩猎	150z	900z	50分	雪山＜昼＞	白速龙王/白速龙	升2星紧急任务
猪突猛进!ドスファンゴ	狩猎	200z	1200z	50分	雪山＜昼＞	野猪王/白速龙	关键任务
密林の大怪鸟	狩猎	250z	1500z	50分	密林＜夜＞	大怪鸟/蓝速龙	关键任务
珍兽の中の珍兽	狩猎	250z	1500z	50分	密林＜夜＞	桃毛兽/蓝速龙	关键任务
幻のキモを追え!	采集	200z	1200z	50分	沙漠＜昼＞	黄速龙王/沙龙	关键任务

村★★★

任务名	种类	契约金	报酬金	限制时间	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
雪山に潜む影	狩猎	350z	2100z	50分	雪山＜昼＞	电龙/白速龙	升3星紧急任务
ブランゴ讨伐作战	讨伐	150z	900z	50分	雪山＜夜＞	白速龙王/小雪狮	关键任务
密林の盾蟹を狙え!	狩猎	300z	1800z	50分	密林＜夜＞	盾蟹/蓝速龙	沙に潜む巨大蟹!通过后出现
巨大湖の主	狩猎	400z	2400z	50分	密林＜夜＞	翠水龙/蓝速龙	沙漠の水龙通过后出现
紫色の毒怪鸟	狩猎	350z	2100z	50分	密林＜夜＞	紫怪鸟/蓝速龙	毒の怪鸟、ゲリョス现る!通过后出现
沙に潜む巨大蟹!	狩猎	300z	1800z	50分	沙漠＜昼＞	盾蟹/黄速龙	关键任务
毒の怪鸟、ゲリョス现る!	狩猎	300z	1800z	50分	沼地＜夜＞	毒怪鸟/地虫	关键任务
キノコ探して大もうけ!?	采集	150z	900z	50分	森丘＜昼＞	大怪鸟/蓝速龙	关键任务

村★★★★

任务名	种类	契约金	报酬金	限制时间	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
激突!雪狮子ドドブランゴ	狩猎	500z	3000z	50分	雪山＜昼＞	雪狮子/小雪狮	升4星紧急任务
孤高の黑狼鸟	狩猎	600z	3600z	50分	密林＜夜＞	黑狼鸟/蓝速龙	大怪鸟10只狩猎后出现
决战!一角龙モノブロス	狩猎	500z	3000z	50分	沙漠＜夜＞	一角龙/沙龙	关键任务
白银の一角龙	狩猎	600z	3600z	50分	沙漠＜昼＞	白一角龙	决战!一角龙モノブロス通过后出现
见えざる飞龙、バサルモス!	狩猎	400z	2400z	50分	火山＜昼＞	岩龙/红速龙	关键任务
炎の山の大将军	狩猎	500z	3000z	50分	火山＜夜＞	镰蟹/红速龙	关键任务
燃石炭采掘指令	采集	200z	1200z	50分	火山＜昼＞	镰蟹/红速龙	关键任务
冰点下の支配者	讨伐	750z	4500z	50分	雪山＜夜＞	钢龙	随机出现
风をまとう古龙	讨伐	750z	4500z	50分	密林＜夜＞	钢龙	随机出现

村★★★★★

任务名	种类	契约金	报酬金	限制时间	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
绝对强者	狩猎	750z	4500z	50分	雪山＜夜＞	轰龙	升5星紧急任务
幻兽、キリン现る!	讨伐	750z	4500z	50分	雪山＜夜＞	麒麟/小雪狮	随机出现
猛毒の包围网	狩猎	600z	3600z	50分	密林＜夜＞	毒怪鸟/紫怪鸟	关键任务
死斗!角龙ディアブロス	狩猎	700z	4200z	50分	沙漠＜昼＞	角龙	关键任务

村★★★★★

任务名	种类	契约金	报酬金	限制时间	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
究极の蟹料理…	狩猎	600z	3600z	50分	沙漠＜夜＞	盾蟹2只	关键任务
铠龙グラビモスの威胁	狩猎	700z	4200z	50分	火山＜昼＞	铠龙/红速龙	关键任务
皇妃座すは炎の宫殿	讨伐	900z	5400z	50分	火山＜昼＞	炎妃龙	随机出现
旧き时代の守护者	讨伐	900z	5400z	50分	塔	炎妃龙/蛇龙	随机出现
古の霞龙、オオナズチ	讨伐	850z	5100z	50分	森丘＜昼＞	霞龙	随机出现
しじまの向こう	讨伐	850z	5100z	50分	沼地＜昼＞	霞龙	随机出现

村★★★★★★

任务名	种类	契约金	报酬金	限制时间	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
一对の巨影	狩猎	1400z	8400z	50分	森丘＜昼＞	雄火龙/雌火龙	升6星紧急任务
樱舞う密林	狩猎	750z	4500z	50分	密林＜夜＞	樱火龙/小盾蟹	关键任务
4本の角	狩猎	1650z	9900z	50分	沙漠＜夜＞	角龙/黑角龙	关键任务
牙を持つ太阳	讨伐	1500z	6000z	50分	沙漠＜昼＞	炎王龙	随机出现
炼狱の主、怒れる炎帝	讨伐	1500z	6000z	50分	火山＜夜＞	炎王龙	随机出现
镰将军の包围阵	狩猎	1500z	6000z	50分	火山＜昼＞	镰蟹2只	关键任务
激斗!苍の火龙	狩猎	800z	4800z	50分	森丘＜昼＞	苍火龙	关键任务
紧急事态发生!	讨伐	1500z	9000z	30分	街	砦蟹	关键任务
最后の招待状	狩猎	3500z	21000z	50分	大斗技场	金狮子2只	关键任务
巨大龙の侵攻	讨伐	1500z	9000z	35分	砦	老山龙	关键任务

村★★★★★★★

任务名	种类	契约金	报酬金	限制时间	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
暗夜のブルファンゴ讨伐	讨伐	600z	3600z	50分	沼地＜夜＞	野猪王/野猪群	关键任务
极秘依赖 眠鸟を狩れ!	狩猎	1200z	7200z	50分	树海＜昼＞	眠鸟/蓝速龙	升7星紧急任务
狙われたバサルモス	狩猎	1150z	6900z	50分	旧沼地	岩龙/地虫	关键任务
旧密林に走る稻妻	狩猎	1150z	6900z	50分	旧密林	电龙/红速龙	关键任务
ババコンガ强袭!	狩猎	1200z	7200z	50分	沼地＜昼＞	桃毛兽复数/小桃毛兽	关键任务

村★★★★★★★★

任务名	种类	契约金	报酬金	限制时间	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
まどろみの树海	狩猎	1750z	10500z	50分	树海＜夜＞	眠鸟2只	关键任务
一只狼に捧ぐ挽歌	狩猎	1300z	7800z	50分	森丘＜夜＞	黑狼鸟/大雷光虫	关键任务
极秘依赖 二头の一角龙!	狩猎	2400z	14400z	50分	旧沙漠	一角龙/白一角龙	升8星紧急任务
将军样の味觉…?	狩猎	1500z	9000z	50分	火山＜昼＞	镰蟹复数/小镰蟹群	关键任务
ドドドドブランゴ!	狩猎	1500z	9000z	50分	雪山＜夜＞	雪狮子复数/小雪狮群	关键任务
风翔龙の袭击	讨伐	1700z	10200z	50分	街	钢龙(锈)	★7和★8单只狩猎任务全通过后出现
皇妃座すは炎の宫殿	讨伐	1900z	11400z	50分	火山＜昼＞	炎妃龙	★7和★8单只狩猎任务全通过后出现
蓝の流星	讨伐	1900z	11400z	50分	沙漠＜夜＞	炎妃龙	★7和★8单只狩猎任务全通过后出现
接近!ラオシャンロン	讨伐	4000z	24000z	35分	砦	老山龙亚种/红速龙	★7和★8单只狩猎任务全通过后出现

村★★★★★★★★★

任务名	种类	契约金	报酬金	限制时间	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
极秘依赖 树海の迅龙!	狩猎	1500z	9000z	50分	树海＜昼＞	迅龙/单角鹿	升9星紧急任务
地狱から来た兄弟	狩猎	2500z	15000z	50分	雪山＜夜＞	轰龙2只	关键任务
秘境を目指して	狩猎	1650z	9900z	50分	塔秘境	银火龙	关键任务
一缠の月光	狩猎	1550z	9300z	50分	塔秘境	金火龙	关键任务
右手に火轮、左手に月轮	狩猎	3250z	19500z	50分	旧沼地	金火龙/银火龙	关键任务"秘境を目指して""一缠の月光"通过后出现
金狮子袭来!	狩猎	1650z	9900z	50分	火山＜夜＞	金狮子	关键任务
古の霞龙、霞龙	讨伐	1800z	10800z	50分	森丘＜昼＞	霞龙	9星全狩猎任务通过后出现

何鑫银	晕！没有PSP你也敢自称"潮男"？太贵买不起那你也好歹买个PG啊。
读者资料	男，20岁，辽宁省本溪县第一中学

村★★★★★★★★★★

任务名	种类	契约金	报酬金	限制时间	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
宵暗に消ゆ	讨伐	1800z	10800z	50分	密林＜夜＞	霞龙	9星全狩猎任务通过后出现
真夜中の谒见	讨伐	2000z	12000z	50分	沼地＜夜＞	炎王龙	9星全狩猎任务通过后出现
绝体绝命！	讨伐	2000z	12000z	50分	街	炎王龙	9星全狩猎任务通过后出现
砦と砦	讨伐	4000z	24000z	35分	砦	砦蟹/红速龙	关键任务
モンスターハンター	连续狩猎	7000z	42000z	50分	大斗技场	雄火龙/轰龙/迅龙/金狮子	全村任务通过后出现

村紧急任务

任务名	种类	契约金	报酬金	限制时间	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
最终极秘依赖 霸龙讨伐！	讨伐	6000z	36000z	50分	决战场	霸龙	——

集会★★★

任务名	种类	契约金	报酬金	限制时间	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
ドスギアノス急袭	狩猎	200z	2400z	50分	雪山＜夜＞	白速龙王/双角鹿	关键任务
密林の青怪鸟	狩猎	300z	3600z	50分	密林＜昼＞	青怪鸟/蓝速龙	怪鸟イャンクック袭来通过后出现
大地を泳ぐモンスター	狩猎	220z	2700z	50分	沙漠＜夜＞	沙龙王/黄速龙	关键任务
沙に潜む巨大蟹！	狩猎	350z	4200z	50分	沙漠＜昼＞	盾蟹/黄速龙	关键任务
いたずら好きの桃毛兽	狩猎	350z	4200z	50分	沼地＜夜＞	桃毛兽	关键任务

集会★★★★

任务名	种类	契约金	报酬金	限制时间	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
激突！ 雪狮子ドドブランゴ	狩猎	500z	6000z	50分	雪山＜夜＞	雪狮子/小雪狮	升4星紧急任务
雪山に降り立つ赤い影	狩猎	450z	5400z	50分	雪山＜昼＞	红电龙/白速龙	洞窟に潜む影通过后出现
巨大湖の主	狩猎	450z	5400z	50分	密林＜夜＞	水龙/蓝速龙	关键任务
水面下の恐怖	狩猎	500z	6000z	50分	沙漠＜昼＞	翠水龙/黄速龙	巨大湖の主通过后出现
盾蟹たちの夜会	讨伐	250z	3000z	50分	沙漠＜夜＞	盾蟹/小盾蟹	关键任务
紫色の毒怪鸟	狩猎	420z	5100z	50分	沼地＜夜＞	紫怪鸟	毒怪鸟ゲリョス通过后出现
空を切り裂く镰	狩猎	500z	6000z	50分	沼地＜昼＞	镰蟹	关键任务
森の中の异变	讨伐	350z	4200z	50分	森丘＜昼＞	大怪鸟/野猪	关键任务
イーオスたちの亲玉	狩猎	350z	4200z	50分	火山＜夜＞	红速龙王	关键任务
巨大龙の侵攻	讨伐	750z	9000z	35分	砦	老山龙/红速龙	3星和4星全任务通过后出现

集会★★★★★

任务名	种类	契约金	报酬金	限制时间	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
绝对强者	狩猎	550z	6600z	50分	雪山＜昼＞	轰龙/白速龙	升5星紧急任务
死斗！ 角龙ディアブロス	狩猎	500z	6000z	50分	沙漠＜昼＞	角龙/黄速龙	关键任务
黑き角龙の猛攻	狩猎	550z	6600z	50分	沙漠＜夜＞	黑角龙/黄速龙	死斗！角龙ディアブロス通过出现
湿地带の激斗	狩猎	500z	6000z	50分	沼地＜昼＞	铠龙	关键任务
火山の黑き铠	狩猎	550z	6600z	50分	火山＜夜＞	黑铠龙	湿地带の激斗通过后出现
王の领域	狩猎	500z	6000z	50分	森丘＜昼＞	雄火龙/蓝速龙	关键任务
激斗!苍の火龙	狩猎	550z	6600z	50分	森丘＜昼＞	苍火龙/蓝速龙	王の领域通过后出现
女王、降临す	狩猎	450z	5400z	50分	密林＜昼＞	雌火龙/蓝速龙	关键任务
樱色の雌火龙	狩猎	500z	6000z	50分	密林＜夜＞	樱火龙/蓝速龙	女王、降临す通过后出现
风翔龙の袭击	讨伐	700z	8100z	50分	街	钢龙(锈)	4星巨大龙の侵攻通过后随机出现
牙を持つ太阳	讨伐	750z	9000z	50分	沙漠＜昼＞	炎王龙	4星巨大龙の侵攻通过后随机出现
炼狱の主、怒れる炎帝	讨伐	750z	9000z	50分	火山＜夜＞	炎王龙	4星巨大龙の侵攻通过后随机出现

郭诗义	家有掌机，常备掌机迷，祝掌机迷，火火火。
读者资料	男，17岁，武昌前进路明珠公寓B栋

集会★★★★★

任务名	种类	契约金	报酬金	限制时间	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
しじまの向こう	讨伐	700z	8100z	50分	沼地＜昼＞	霞龙	4星巨大龙の侵攻通过后随机出现
古の霞龙、霞龙	讨伐	700z	8100z	50分	森丘＜昼＞	霞龙	4星巨大龙の侵攻通过后随机出现
幻兽、キリン现る!	讨伐	550z	6600z	50分	雪山＜夜＞	麒麟/双角鹿	随机出现
迫り来る仙高人	讨伐	1000z	12000z	35分	砦	砦蟹/红速龙	升6星紧急任务

集会★★★★★★

任务名	种类	契约金	报酬金	限制时间	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
2対の麻痺牙	狩猎	420z	5100z	50分	沙漠＜昼＞	黄速龙王2只	关键任务
究极の蟹料理	狩猎	620z	8100z	50分	沙漠＜昼＞	盾蟹2只	关键任务
夹击のイャンクック!	狩猎	600z	7200z	50分	沼地＜夜＞	大怪鸟/青怪鸟	关键任务
牙兽たちの逆袭!	狩猎	420z	5100z	50分	沼地＜夜＞	桃毛兽/野猪王	关键任务

集会★★★★★★★

任务名	种类	契约金	报酬金	限制时间	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
雪狮子、二重の咆哮	狩猎	1000z	12000z	50分	雪山＜夜＞	雪狮子2只	关键任务
沼地に降り立つ赤い影	狩猎	620z	7500z	50分	沼地＜昼＞	红电龙	关键任务
水面下の恐怖	狩猎	620z	7500z	50分	沙漠＜昼＞	翠水龙/黄速龙王	关键任务
雄火龙讨伐指令	狩猎	670z	8100z	50分	森丘＜昼＞	雄火龙/蓝速龙	关键任务
见えざる飞龙、バサルモス!	狩猎	570z	6900z	50分	火山＜昼＞	岩龙/红速龙王	关键任务
接近!ラオシャンロン	讨伐	2000z	24000z	35分	砦	苍老山龙/红速龙	升7星紧急任务
白き灵兽	讨伐	670z	8100z	50分	雪山＜昼＞	麒麟/小雪狮	随机出现

集会★★★★★★★★

任务名	种类	契约金	报酬金	限制时间	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
异常震域	狩猎	1250z	15000z	50分	雪山＜夜＞	轰龙2只	升8星紧急任务
黑き角龙の猛攻	狩猎	750z	9000z	50分	沙漠＜昼＞	黑角龙	关键任务
湿地带の黑き铠	狩猎	750z	9000z	50分	沼地＜夜＞	黑铠龙/地虫	关键任务
空は苍、大地は樱	狩猎	1500z	18000z	50分	森丘＜昼＞	苍火龙/樱火龙	关键任务
禁断の地の银龙	狩猎	830z	9900z	50分	塔	银火龙/蛇龙	关键任务/有体型记录的鸟龙种+飞龙种+鱼龙种合计狩猎100以上出现
幻の金龙を探して	狩猎	750z	9000z	50分	塔	金火龙/蛇龙	关键任务/有体型记录的鸟龙种+飞龙种+鱼龙种合计狩猎100以上出现
梦幻泡影	讨伐	750z	9000z	50分	决战场	麒麟2只	随机出现
冰点下の支配者	讨伐	870z	10500z	50分	雪山＜夜＞	钢龙	6星和7星任务全清后随机出现
风をまとう古龙	讨伐	870z	10500z	50分	密林＜夜＞	钢龙	6星和7星任务全清后随机出现
灼热の防卫战	讨伐	1000z	12000z	50分	街	炎王龙	6星和7星任务全清后随机出现
炼狱の主、怒れる炎帝	讨伐	1000z	12000z	50分	火山＜夜＞	炎王龙	6星和7星任务全清后随机出现
古の霞龙、オオナズチ	讨伐	870z	10500z	50分	森丘＜昼＞	霞龙	6星和7星任务全清后随机出现
しじまの向こう	讨伐	870z	10500z	50分	沼地＜昼＞	霞龙	6星和7星任务全清后随机出现
传说の黑龙	特殊	3000z	36000z	50分	シュレイド城	黑龙	斗技演习任意一种武器全怪物通过后出现
终末の时	特殊	3000z	36000z	50分	决战场	红黑龙	传说の黑龙讨伐后出现
祖龙	特殊	3000z	36000z	50分	塔	祖龙	全古龙种讨伐数各10只后出现
迫り来る仙高人	讨伐	2000z	24000z	30分	街	砦蟹	8星紧急任务
起源にして、顶点	讨伐	3000z	36000z	50分	决战场	霸龙	8星紧急任务
疾风の迅龙	狩猎	750z	9000z	50分	树海＜昼＞	迅龙	有村上位迅龙影像后出现
暗より生まれし者	狩猎	750z	9000z	50分	密林＜夜＞	迅龙	有村上位迅龙影像后出现

易滨	期待DQ系列在DS上的更多精彩表演，很值得我去等待，那么令人兴奋的事已经很少了。
读者资料	男，25岁，广东省封开县江口镇东方二路24-25号

集会G★

任务名	种类	契约金	报酬金	限制时间	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
ヒプノック二连击!	狩猎	1100z	13200z	50分	树海＜昼＞	眠鸟2只	升G1星紧急任务
战国大名风云录	狩猎	880z	10500z	50分	旧沙漠	紫盾蟹/黄速龙	关键任务
旧密林に走る稲妻	狩猎	780z	9300z	50分	旧密林	电龙/红速龙	关键任务
地底湖から窺く目	狩猎	800z	9600z	50分	旧沙漠	水龙/沙龙	关键任务
牙兽の品格	狩猎	880z	10500z	50分	旧密林	绿毛兽/小桃毛兽	关键任务
雾にむせぶ旧沼地	狩猎	1350z	14100z	50分	旧沼地	紫怪鸟2只	关键任务

集会G★★

任务名	种类	契约金	报酬金	限制时间	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
绝影	狩猎	1050z	12600z	50分	树海＜夜＞	迅龙/奇面王	升G2星紧急任务
溶岩龙ヴォルガノス出现!	狩猎	1100z	13200z	50分	火山＜昼＞	熔岩龙/食草龙	关键任务
天下分け目の大合战	狩猎	1920z	23100z	50分	沼地＜夜＞	镰蟹/红镰蟹	关键任务
喷烟まとう王者	狩猎	1050z	12600z	50分	旧火山	雄火龙/红速龙	关键任务
久远の女王	狩猎	1000z	12000z	50分	旧沼地	雌火龙/野猪群	关键任务
沙漠地带の暴れん坊	狩猎	1120z	13500z	50分	沙漠＜昼＞	沙狮子/黄速龙	关键任务
接近!ラオシャンロン	讨伐	3000z	36000z	35分	砦	老山龙亚种	G1星和G2星所有大连续讨伐通过后出现

集会G★★★

任务名	种类	契约金	报酬金	限制时间	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
绝对强者	狩猎	1150z	13800z	50分	雪山＜昼＞	轰龙/白速龙群	关键任务
黑のファランクス	狩猎	2250z	27000z	50分	旧沙漠	黑角龙2只	关键任务
铠の霸者グラビモス	狩猎	1150z	13800z	50分	旧沼地	铠龙/蛇龙群	关键任务
秘境を目指して	狩猎	1350z	16200z	50分	塔秘境	银火龙	关键任务
一缕の月光	狩猎	1300z	15600z	50分	塔秘境	金火龙	关键任务
钢龙クシャルダオラ	讨伐	1420z	17100z	50分	沙漠＜夜＞	钢龙	G2星接近！ラオシャンロン通过后出现
风をまとう古龙	讨伐	1420z	17100z	50分	密林＜夜＞	钢龙	G2星接近！ラオシャンロン通过后出现
炼狱の主、恐れる炎帝	讨伐	1550z	18600z	50分	火山＜夜＞	炎王龙	G2星接近！ラオシャンロン通过后出现
真夜中の谒见	讨伐	1550z	18600z	50分	沼地＜夜＞	炎王龙	G2星接近！ラオシャンロン通过后出现
しじまの向こう	讨伐	1420z	17100z	50分	沼地＜夜＞	霞龙	G2星接近！ラオシャンロン通过后出现
宵暗に消ゆ	讨伐	1420z	17100z	50分	密林＜夜＞	霞龙	G2星接近！ラオシャンロン通过后出现
浮岳龙	讨伐	2500z	30000z	50分	塔2	浮岳龙/大雷光虫	升G3星紧急任务
迫り来る仙高人	讨伐	3500z	42000z	30分	街	砦蟹	关键任务
传说の黑龙	特殊	4500z	54000z	50分	シュレイド城	黑龙	训练所G级训练全怪物1种武器通过后出现
终末の时	特殊	4500z	54000z	50分	决战场	红黑龙	G★3传说の黑龙通过,各古龙1次讨伐后出现
祖龙	特殊	4500z	54000z	50分	塔	祖龙	G★3终末の时通过,G级大连续狩猎全通过出现。

集会G级紧急任务

任务名	种类	契约金	报酬金	限制时间	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
绝对零度	讨伐	5000z	60000z	50分	雪山深奥	崩龙	——

候骏	身为班里的PSP专家，我却没有机子，而其他人更是仅能勉强认出PSP，
读者资料	男，18岁，北京市第十五中学高三9班

防具技能列表



技能系统	数值	发动技能	技能效果
攻击	+20	攻击力UP【大】	攻击力大幅上升 (武器倍率+20)
	+15	攻击力UP【中】	攻击力上升 (武器倍率+10)
	+10	攻击力UP【小】	攻击力小幅上升 (武器倍率+5)
	-10	攻击力DOWN【小】	攻击力小幅下降 (武器倍率-5)
	-15	攻击力DOWN【中】	攻击力下降 (武器倍率-15)
	-20	攻击力DOWN【大】	攻击力大幅下降 (武器倍率-20)
防御	+20	防御+40	防御力大幅上升(防御力+40)
	+15	防御+30	防御力上升(防御力+30)
	+10	防御+20	防御力小幅上升(防御力+20)
	-10	防御-20	防御力小幅下降(防御力-20)
	-15	防御-30	防御力下降(防御力-30)
	-20	防御-40	防御力大幅下降(防御力-40)
体力	+20	体力+50	初期体力+50
	+15	体力+30	初期体力+30
	+10	体力+20	初期体力+20
	-10	体力-10	初期体力-10
	-15	体力-20	初期体力-20
	-20	体力-30	初期体力-30
全耐性	+20	全耐性+10	全耐性值+10
	+15	全耐性+5	全耐性值+5
	+10	全耐性+3	全耐性值+3
	-10	全耐性-3	全耐性值-3
	-15	全耐性-5	全耐性值-5
	-20	全耐性-10	全耐性值-10
火耐性	+15	火耐性+10	火耐性值+10
	+10	火耐性+5	火耐性值+5
	-10	火耐性-5	火耐性值-5
	-15	火耐性-10	火耐性值-10
水耐性	+15	水耐性+10	水耐性值+10
	+10	水耐性+5	水耐性值+5
	-10	水耐性-5	水耐性值-5
	-15	水耐性-10	水耐性值-10
冰耐性	+15	冰耐性+10	冰耐性值+10
	+10	冰耐性+5	冰耐性值+5
	-10	冰耐性-5	冰耐性值-5
	-15	冰耐性-10	冰耐性值-10
雷耐性	+15	雷耐性+10	雷耐性值+10
	+10	雷耐性+5	雷耐性值+5
	-10	雷耐性-5	雷耐性值-5
	-15	雷耐性-10	雷耐性值-10
龙耐性	+15	龙耐性+10	龙耐性值+10
	+10	龙耐性+5	龙耐性值+5
	-10	龙耐性-5	龙耐性值-5
	-15	龙耐性-10	龙耐性值-10
气绝	+15	气绝无效	不会眩晕
	+10	气绝确率半减	自身受到的眩晕值减半
	-10	气绝倍加	眩晕时间加倍

骆驰	现在班里有4台小P了，我过几天就去买，MHP2G限定版大概多少钱啊？（现在据说被炒到3000了）
读者资料	男，13岁，新疆乌市新区昆明路科学院子校

技能系统	数值	发动技能	技能效果
毒	+15	毒无效	不会中毒
	+10	毒半减	毒效果减半
	-10	毒倍加	毒效果加倍
麻痹	+15	麻痹无效	不会被麻痹
	+10	麻痹半减	麻痹时间减半
	-10	麻痹倍加	麻痹时间加倍
睡眠	+15	睡眠无效	不会睡眠
	+10	睡眠半减	睡眠时间减半
	-10	睡眠倍加	睡眠时间加倍
抗菌	+10	抗菌	无效不能吃东西的效果
疲劳	+10	疲劳无效	疲劳状态无效
耐雪	+10	耐雪	不会变成雪人
耐震	+10	耐震	不受震地效果影响
听觉保护	+15	高级耳拴	大小咆哮效果无效化
	+10	耳拴	小咆哮效果无效化
风压	+20	龙风压无效	包括龙风压在内的所有风压效果无效化
	+15	风压【大】无效	风压【大】效果无效
	+10	风压【小】无效	风压【小】效果无效
盗み无效	+10	盗み无效	物品不会被偷盗
状态耐性	+10	护法	所有异常状态无效
对炎龙	+10	钢壳の护り	地形伤害无效、火耐性+10
对钢龙	+10	霞皮の护り	龙风压无效、冻结无效
对霞龙	+10	炎鳞の护り	偷盗、中毒、耐力下降无效
匠	+10	斩れ味レベル+1	近战武器斩味提升一级
	-10	斩れ味レベル-1	近战武器斩味降低一级
斩れ味	+10	业物	近战武器斩味消耗量减半
	-10	なまくら	近战武器斩味消耗量加倍
剑术	+10	心眼	不会弹刀（斩味消耗按通常计算）
刀匠	+10	真打	斩味+1、业物、攻击力UP大效果
研ぎ师	+10	砥石使用高速化	使用砥石时间缩短
	-10	砥石性能半减	使用砥石时间增加
ガード性能	+20	ガード性能+2	防御时受到攻击威力-20
	+10	ガード性能+1	防御时受到攻击威力-10
	-10	ガード性能-1	防御时受到攻击威力+5
自动防御	+10	オートガード	无操作的时候被攻击会使用自动防御
拔刀	+10	拔刀术	拔刀攻击必定出会心
通常弹强化	+10	通常弹、连射矢威力UP	弩的通常弹、弓的连射箭威力1.1倍
贯通弹强化	+10	贯通弹、通矢威力UP	弩的贯通弹、弓的贯通箭威力1.1倍
散弹强化	+10	散弹、扩散矢威力UP	弩的散弹、弓的扩散箭威力1.3倍
通常弹追加	+15	通常弹全レベル追加	可以使用所有级别的通常弹（弩专用）
	+10	通常弹LV1追加	可以使用通常弹LV1（弩专用）
贯通弹追加	+15	贯通弹全レベル追加	可以使用所有级别的贯通弹（弩专用）
	+10	贯通弹LV1追加	可以使用贯通弹LV1（弩专用）
散弹追加	+15	散弹全レベル追加	可以使用所有级别的散弹（弩专用）
	+10	散弹LV1追加	可以使用散弹LV1（弩专用）
榴弹追加	+15	彻甲榴弹全レベル追加	可以使用所有级别的彻甲榴弹（弩专用）
	+10	彻甲榴弹LV1追加	可以使用彻甲榴弹LV1（弩专用）
扩散弹追加	+15	扩散弹全レベル追加	可以使用所有级别的扩散弹（弩专用）
	+10	扩散弹LV1追加	可以使用扩散弹LV1（弩专用）
装填	+20	装填速度+3	大幅度加快上弹和装瓶速度
	+15	装填速度+2	加快上弹和装瓶速度

林嘉勇	我要以最为壮烈的方式，彻底贯彻伟大的无机一族所信奉的游戏之道，那就是寄回函。
读者资料	男，20岁，广东珠海白莲路176号68栋

技能系统	数值	发动技能	技能效果
装填	+10	装填速度+1	小幅度加快上弹和装瓶速度
	-10	装填速度-1	小幅度减慢上弹和装瓶速度
	-15	装填速度-2	减慢上弹和装瓶速度
	-20	装填速度-3	大幅度减慢上弹和装瓶速度
自动装填	+10	自动装填	弩不上弹时可以直接射击（反动大），弓可以自动装瓶
反动	+20	反动轻减+2	大幅度降低弩的反动
	+10	反动轻减+1	小幅度降低弩的反动
装填数	+10	装填数UP	弩全弹种装填数+1，弓增加一段蓄力
精密射击	+10	ぶれ幅DOWN	弹矢的偏离幅度下降
	-10	ぶれ幅UP	弹矢的偏离幅度增加
毒瓶追加	+10	毒ビン追加	可以装备毒瓶
麻痹瓶追加	+10	麻痹ビン追加	可以装备麻痹瓶
睡眠瓶追加	+10	睡眠ビン追加	可以装备睡眠瓶
强击瓶追加	+10	强击ビン追加	可以装备强击瓶
接击瓶追加	+10	接击ビン追加	可以装备接击瓶
射手	+10	刚弹	复合弹种强化
达人	+20	见切り+3	武器会心+30%
	+15	见切り+2	武器会心+20%
	+10	见切り+1	武器会心+10%
	-10	见切り-1	武器会心-10%
	-15	见切り-2	武器会心-20%
特殊攻击	+10	状态异常攻击强化	异常攻击状态值1.125倍
属性攻击	+10	属性攻击强化	属性攻击1.1倍
回复速度	+20	ダメージ回复速度+2	伤害回复速度提高4倍
	+10	ダメージ回复速度+1	伤害回复速度提高2倍
	-10	ダメージ回复速度-1	伤害回复速度降低至1/4
	-20	ダメージ回复速度-2	伤害回复速度降低至1/8
加护	+10	精灵の加护	25%几率伤害减轻30%
	-10	恶灵の加护	25%几率伤害增加30%
ガード强化	+10	ガード强化	可以防御通常不能防御的攻击
回避性能	+15	回避性能+2	回避动作无敌时间增加0.4秒
	+10	回避性能+1	回避动作无敌时间增加0.2秒
回避距离	+10	回避距离UP	回避动作的距离增加
底力	+15	火事场力+2	体力40%以下防御力+60
	+10	火事场力+1	体力40%以下防御力+90 攻击力1.3倍
	-10	心配性	体力40%以下防御力-42 攻击力0.7倍
炮术	+15	炮术王	大炮、城防弩攻击力1.1倍，铳枪炮击1.1倍，龙击炮1.2倍，彻甲榴弹1.5倍
	+10	炮术师	大炮、城防弩攻击力1.1倍
溜め短缩	+10	集中	大剑、锤、弓蓄力时间缩短，太刀炼气槽积蓄值增加
	-10	杂念	大剑、锤、弓蓄力时间增长，太刀炼气槽积蓄值减少
根性	+10	根性	一定以上体力时收到直接秒杀的攻击，一定几率HP剩1
怒	+10	逆鳞	火事场力+2、根性
地图	+10	地图常备	不拿地图也会有地图显示
	-10	地图无效	拿了地图也不会有地图显示
千里眼	+15	自动マーキング	提供BOSS级怪物的详细位置显示
	+10	探知	投掷染色球后有详细位置显示
采取	+15	采取+2	采集点拣不到物品的几率降低
	+10	采取+1	采集点拣不到物品的几率小幅度降低
	-10	采取-1	采集点拣不到物品的几率增加
高速收集	+10	高速剥ぎ取り＆采取	剥取和采取速度加快
运搬	+10	运搬の达人	搬运时移动速度上升

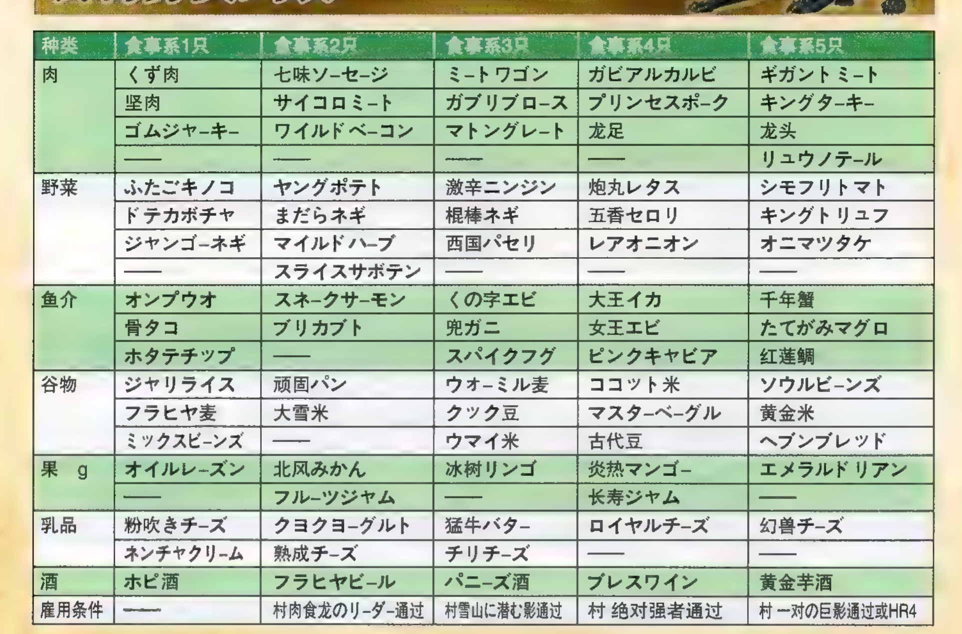
黄姜	还没玩过NDSL，真想中一部啊！每次看到PG那么多NDS游戏介绍和攻略，心痒痒啊。
读者资料	男，21岁，武汉市　口区汉正街谢家大巷18号

技能系统	数值	发动技能	技能效果
気まぐれ	+15	神の気まぐれ	镐、虫网、笛、回旋标50%几率不会损坏
	+10	精灵の気まぐれ	镐、虫网、笛、回旋标25%几率不会损坏
	-10	悪灵の気まぐれ	镐、虫网、笛、回旋标25%几率容易损坏
	-15	悪魔の気まぐれ	镐、虫网、笛、回旋标50%几率容易损坏
釣り	+10	釣り名人	使用青蛙以外的钓饵，一次必上钩
耐暑	+15	暑さ【大】无效	暑完全无效
	+10	暑さ【小】无效	地图上显示深红色以外的区域，暑无效
	-10	暑さ倍加【小】	暑地形的地方体力减少的速度1.5倍
	-15	暑さ倍加【大】	暑地形的地方体力减少的速度2倍
耐寒	+15	寒さ【大】无效	寒完全无效
	+10	寒さ【小】无效	雪山顶上的区域以外，寒无效
	-10	寒さ倍加【小】	寒地形的地方耐力减少的速度1.5倍
	-15	寒さ倍加【大】	寒地形的地方耐力减少的速度2倍
地形	+15	地形ダメージ无效	熔岩和阳炎龙的炎铠伤害无效
	+10	地形ダメージ半减	熔岩和阳炎龙的炎铠伤害减半
	-10	地形ダメージ増【小】	熔岩和阳炎龙的炎铠伤害1.5倍
	-15	地形ダメージ増【大】	熔岩和阳炎龙的炎铠伤害2倍
スタミナ	+10	ランナー	除了回避和防御动作外，耐力消耗减半
	-10	钝足	除了回避和防御动作外，耐力消耗1.2倍
体术	+15	体术+2	回避行动和防御时耐力消耗减半
	+10	体术+1	回避行动和防御时耐力消耗减少1/3
	-10	体术-1	回避行动和防御时耐力消耗增加1/3
	-15	体术-2	回避行动和防御时耐力消耗加倍
はらへり	+15	はらへり无效	除了寒冷效果外，耐力不会减少
	+10	はらへり半减	减慢耐力减少时间
	-10	はらへり倍加【小】	耐力减少时间稍快
	-15	はらへり倍加【大】	加快耐力减少时间
気配	+10	隐密	不容易被怪物发现
	-10	挑发	容易被怪物发现
运气	+15	激运	得到报酬素材大幅增加
	+10	幸运	得到报酬素材增加
	-10	不运	得到报酬素材减少
	-20	灾难	得到报酬素材大幅减少
剥ぎ取り	+20	剥ぎ取り名人	剥取中不会被小伤害中断，剥取次数+1
	+10	剥ぎ取り铁人	剥取中不会被小伤害中断
高速设置	+10	陷阱师	放置系的道具放置时间缩短
捕获	+15	捕获名人	捕获通过后得到更多素材
	+10	捕获上手	捕获通过后得到较多素材
观察眼	+10	捕获の见极め	投掷染色球后，怪物可以捕捉时显示为黄色
回复	+10	体力回复アイテム强化	体力回复系物品效果1.25倍
	-10	体力回复アイテム弱化	体力回复系物品效果0.75倍
效果持续	+10	アイテム使用强化	效果持续系物品时间1.5倍
	-10	アイテム使用弱化	效果持续系物品时间减少2/3
广域	+20	广域化+2	药草、回复药、解毒药、怪力种、忍耐种使用时同区同伴得到50%效果
	+10	广域化+1	药草、回复药、解毒药、怪力种、忍耐种使用时同区同伴得到100%效果
投掷	+10	投掷技术UP	投掷距离增加，回旋标坏的时候50%几率可以不损坏
爆弹强化	+10	ボマー	爆弹系伤害1.5倍，爆弹系调合几率100%
食いしん坊	+15	拾い食い	使用食用物品时1/3几率耐力最大值增加25
	+10	まんぷく	吃肉的时候耐力最大值增加25

顾超	最近想交朋友，上期看到个和我一个小区的，看看留言似曾相识，原来是小编把我名字打错了……(字迹要工整些啊)
读者资料	男，16岁，上海市奉贤区南桥镇古华南区

技能系统	数值	发动技能	技能效果
食事	+10	早食い	使用食用物品的速度加快
	–10	スローライフ	使用食用物品的速度减慢
肉焼き	+10	肉焼き名人	烤成熟肉的时机延长
	–10	自称、肉焼き名人	烤成熟肉的时机缩短
笛	+10	笛吹き名人	笛损坏的时候有50%几率不会损坏，狩猎笛效果增长
调合成功率	+20	调合成功率+45%	调合成功率+45%
	+15	调合成功率+25%	调合成功率+25%
	+10	调合成功率+15%	调合成功率+15%
	–10	调合成功率–5%	调合成功率–5%
	–15	调合成功率–10%	调合成功率–10%
	–20	调合成功率–15%	调合成功率–15%
弹调合	+10	最大数弹生产	弹和瓶调合时，调合数量为最大调合数
炼金术	+10	炼金术	可以使用炼金调合
オトモ指导	+15	オトモ指导と交流	增加随从猫的经验值和好感度
	+10	オトモ指导	随从猫获得的经验值增加
オトモ攻击	+10	オトモ攻击力UP	随从猫攻击力上升
オトモ防御	+10	オトモ防御力UP	随从猫防御力上升
胴系统倍加	——	胴系统倍加	身防具上的技能点倍加

食材分类列表



种类	食事系1只	食事系2只	食事系3只	食事系4只	食事系5只
肉	くず肉	七味ソ–セ–ジ	ミ–トワゴン	ガビアルカルビ	ギガントミ–ト
	坚肉	サイコロミ–ト	ガブリブロ–ス	プリンセスポ–ク	キングタ–キ–
	ゴムジャ–キ–	ワイルドベ–コン	マトングレ–ト	龙足	龙头
	——	——	——	——	リュウノテ–ル
野菜	ふたごキノコ	ヤングポテト	激辛ニンジン	炮丸レタス	シモフリトマト
	ドテカボチャ	まだらネギ	棍棒ネギ	五香セロリ	キングトリュフ
	ジャンゴ–ネギ	マイルドハ–ブ	西国パセリ	レアオニオン	オニマツタケ
	——	スライスサボテン	——	——	——
鱼介	オンプウオ	スネ–クサ–モン	くの字エビ	大王イカ	千年蟹
	骨タコ	ブリカブト	兜ガニ	女王エビ	たてがみマグロ
	ホタテチップ	——	スパイクフグ	ピンクキャビア	红莲鲷
谷物	ジャリライス	顽固パン	ウオ–ミル麦	ココット米	ソウルビ–ンズ
	フラヒヤ麦	大雪米	クック豆	マスタ–ベ–グル	黄金米
	ミックスビ–ンズ	——	ウマイ米	古代豆	ヘブンブレッド
果　g	オイルレ–ズン	北风みかん	冰树リンゴ	炎热マンゴ–	エメラルドリアン
	——	フル–ツジャム	——	长寿ジャム	——
乳品	粉吹きチ–ズ	クヨクヨ–グルト	猛牛バタ–	ロイヤルチ–ズ	幻兽チ–ズ
	ネンチャクリ–ム	熟成チ–ズ	チリチ–ズ	——	——
酒	ホピ酒	フラヒヤビ–ル	パニ–ズ酒	ブレスワイン	黄金芋酒
雇用条件	——	村肉食龙のリ–ダ–通过	村雪山に潜む影通过	村 绝对强者通过	村 一对の巨影通过或HR4

猫饭组合效果列表

食材组合	食事系1只	食事系2只	食事系3只	食事系4只	食事系5只
肉+肉	体力+10	体力+20	体力+20	体力+30	体力+30
肉+野菜	耐力+25	耐力–25	体力+10 攻击力UP【小】	——	体力+40 攻击力UP【大】

曹康瑛　非常喜欢看PG，第一次写回函，希望多交些和我一样无机的朋友。
读者资料　男，14岁，重庆市巴南区丰华路广益街2栋

食材组合	食事系1只	食事系2只	食事系3只	食事系4只	食事系5只
肉+鱼介	耐力-25	——	雷耐性+3	耐力+25水耐性+5	体力+20 耐力+50
肉+谷物	体力+10	防御力+15	——	耐力-50	——
肉+果实	——	火耐性+3	攻击力UP【大】	攻击力UP【小】火耐性+5	体力-40 耐力-25
肉+乳制品	——	体力-20	——	体力+40	耐力+25 防御力+15
肉+酒	攻击力UP【小】	体力+10 雷耐性+3	耐力-25	防御力+10 冰耐性+5	攻击力UP【小】火耐性+5
野菜+野菜	防御力+10	防御力+10	防御力+10	防御力+10	防御力+15
野菜+鱼介	耐力+25	——	体力-30	体力+20 龙耐性+3	防御力+10 冰耐性+5
野菜+谷物	耐力-25	攻击力UP【小】	耐力+50	耐力+25 攻击力UP【小】	攻击力UP【小】耐力+25
野菜+果实	体力+20	防御力+10 体力+10	体力-30	耐力+50	——
野菜+乳制品	——	体力-10 耐力-25	体力+10 防御力+15	——	防御力+20 耐力+25
野菜+酒	——	耐力+25	——	体力+40	耐力-50
鱼介+鱼介	攻击力UP【小】	攻击力UP【小】	攻击力UP【小】	攻击力UP【小】	攻击力UP【大】
鱼介+谷物	体力+10	体力+20	——	体力-30 耐力-25	体力+40 防御力+20
鱼介+果实	体力-10	——	耐力+25 火耐性+3	防御力+20	耐力+50 防御力+10
鱼介+乳制品	——	耐力-25	体力+30	防御力+10 雷耐性+5	——
鱼介+酒	防御力+10	耐力+25	耐力-25	——	——
谷物+谷物	耐力+25	耐力+25	耐力+25	耐力+50	耐力+50
谷物+果实	冰耐性+3	——	——	体力-40	体力+30 耐力+25
谷物+乳制品	——	——	防御力+10 耐力+25	体力+30 攻击力UP【小】	体力-50
谷物+酒	耐力-25	体力+10 雷耐性+3	防御力+15 水耐性+3	——	体力+20 水耐性+5
果实+果实	——	体力-10	——	体力+10 攻击力UP【大】	——
果实+乳制品	耐力+25	水耐性+3	体力-20 耐力-25	——	体力+50 龙耐性+5
果实+酒	体力-10	——	攻击力UP【小】	体力+20 防御力+15	攻击力UP【小】雷耐性+5
乳制品+乳制品	——	耐力+25 攻击力UP【小】	体力+20 冰耐性+3	——	——
乳制品+酒	体力-10	冰耐性+3	——	体力+20 耐力+25	体力+50 耐力+50

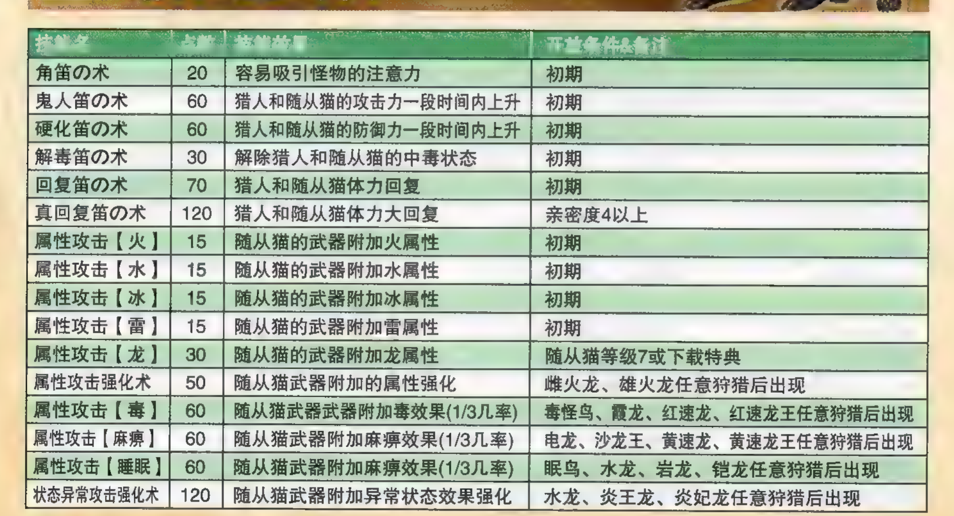
猫饭技能表



技能名	效果
ネコの解体术【大】	50%几率增加一次剥取机会
ネコの解体术【小】	25%几率增加一次剥取机会
ネコの交涉术	被黑猫偷走东西后，到猫窝取夺回来的几率上升
ネコの调理术	烤出的肉提升一个等级
ネコの医疗术	回复道具的回复效果提高10%，けどく草和にが虫的解毒率100%
ネコの体术【大】	回避和防御动作消耗的耐力减少1/2
ネコの体术【小】	回避和防御动作消耗的耐力减少1/3
ネコの火药术	大タル爆弹、小タル爆弹、打上爆弹性能和G级爆桶一样，G级爆桶不变
ネコの特殊攻击术	异常状态攻击值1.125倍
ネコの防御术【大】	1/4几率所受伤害减少1/3
ネコの防御术【小】	1/8几率所受伤害减少1/3
ネコの吹奏术	笛损坏时1/4的几率不会损坏
ネコの道具俭约术	镐和虫网损坏时1/4的几率不会损坏
ネコのカリスマ	可以和交换爷交换6次
ネコの调合术【大】	调合成功率上升10%
ネコの调合术【小】	调合成功率上升5%
ネコの采取术	采集点采不到物品的几率减少1/16
ネコの射击术	通常弹威力1.1倍
招き猫の激运	素材增加几率上升
招き猫の幸运	素材增加几率小幅度上升

邱子玉	初三的生活虽然辛苦，但想到考试之后的欢乐时光就会振奋起来。
读者资料	男，16岁，广东省信宜市解放路44号文化馆601

技能名	效果
ネコの火事场力	体力10以下，攻击力、防御力1.5倍
ネコの钝器殴打	弩殴打攻击伤害5倍
ネコのはじかれ上手	攻击弹刀的时候消耗斩味量和通常一样
ネコの逃走术	背向飞龙逃走时耐力消耗量减半
ネコの投掷术	投掷武器伤害2倍
ネコの胆力	见到大型怪物的时候，不会胆怯
ネコの运搬の超人	搬运奔跑时耐力消耗减半
ネコの运搬の铁人	搬运时受到小伤害不会出硬直
ネコの弱いの来い!	50%几率怪物的等级-1
ネコの气球召唤术	任务中必定出现气球，除了不出现气球的场景
ネコの秘境探索术	上位任务开始的地点必定时秘境
ネコの换算术	农场点获得量1.5倍
ネコの食事术	吃鱼类的时候鱼的效果+体力25回复
ネコの起上がり术【大】	起身时无敌时间延长3倍
ネコの起上がり术【小】	起身时无敌时间延长2倍
ネコの暴れ击ち	弓弩攻击倍率5%上升
ネコの蹴脚术	脚踢攻击力伤害10
ネコの拳斗术	动作“挑衅”攻击力伤害5
ネコのツタ登りの超人	攀登时耐力消费减少1/2
ネコのツタ登りの铁人	攀登时受到小伤害无硬直
ネコの解体の铁人	剥取时受到小伤害无硬直
ネコの着地术	从高处落下时没有硬直动作，蛋不会碎
ネコの工事术	可以清除挡路的一些障碍物，蓝色的石头除外
ネコの舞踏术	使用动作中的“おどる”后，一定时间内能力上升
ネコのゴリ押し术	攻击弹刀时，下次攻击以斩味提升一级的状态攻击。
ネコの拾い物术	怪物掉落闪光物的时候，第一次机会必定掉落
ネコのおまけ术	在任务中猫车之后，料理效果不会消失
ネコのKO术	增加锤、笛、彻甲榴弹的气绝值
招き猫の金运	任务成功通过后，报酬金2倍

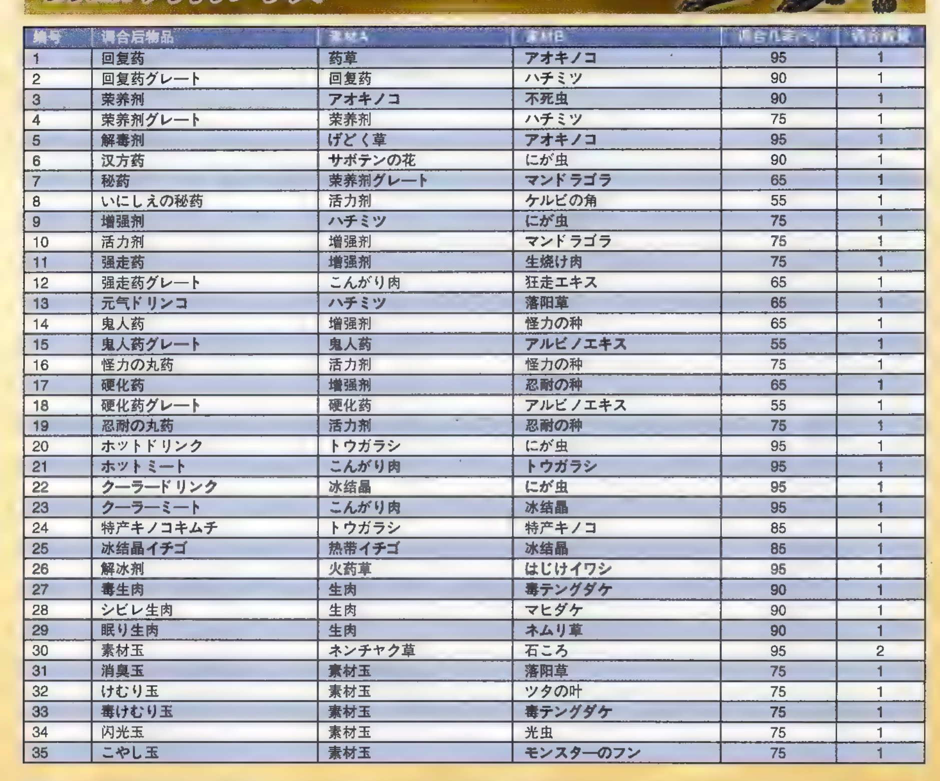


随从猫技能列表

技能名	点数	技能效果	开放条件&备注
角笛の术	20	容易吸引怪物的注意力	初期
鬼人笛の术	60	猎人和随从猫的攻击力一段时间内上升	初期
硬化笛の术	60	猎人和随从猫的防御力一段时间内上升	初期
解毒笛の术	30	解除猎人和随从猫的中毒状态	初期
回复笛の术	70	猎人和随从猫体力回复	初期
真回复笛の术	120	猎人和随从猫体力大回复	亲密度4以上
属性攻击【火】	15	随从猫的武器附加火属性	初期
属性攻击【水】	15	随从猫的武器附加水属性	初期
属性攻击【冰】	15	随从猫的武器附加冰属性	初期
属性攻击【雷】	15	随从猫的武器附加雷属性	初期
属性攻击【龙】	30	随从猫的武器附加龙属性	随从猫等级7或下载特典
属性攻击强化术	50	随从猫武器附加的属性强化	雌火龙、雄火龙任意狩猎后出现
属性攻击【毒】	60	随从猫武器武器附加毒效果(1/3几率)	毒怪鸟、霞龙、红速龙、红速龙王任意狩猎后出现
属性攻击【麻痹】	60	随从猫武器附加麻痹效果(1/3几率)	电龙、沙龙王、黄速龙、黄速龙王任意狩猎后出现
属性攻击【睡眠】	60	随从猫武器附加麻痹效果(1/3几率)	眠鸟、水龙、岩龙、铠龙任意狩猎后出现
状态异常攻击强化术	120	随从猫武器附加异常状态效果强化	水龙、炎王龙、炎妃龙任意狩猎后出现

王鹏	不多说了，早日脱离高三，与GAME团聚。
读者资料	男，18岁，江苏省南京市六合区南京示范大学附属扬子中学。

技能名	点数	技能效果	开放条件&备注
风压无效の术	100	风压【小】、风压【大】无效化	随从猫等级9
防音の术	140	咆哮【小】、咆哮【大】无效化	黑狼鸟、轰龙、任意狩猎后出现
攻击力强化の术	60	攻击力上升20	大怪鸟、一角龙、角龙、雄火龙任意狩猎后出现
防御力强化の术	90	防御力上升30	岩龙、铠龙任意狩猎后出现
体力强化の术	120	随从猫体力上限增加1.2倍	桃毛兽、雪狮子、金狮子任意狩猎后出现
ガード确率强化の术	70	防御几率上升	盾蟹、镰蟹、钢龙（锈）任意狩猎后出现
高速作业の术	100	移动和采集等行动速度上升	麒麟、轰龙、迅龙任意狩猎后出现
高速回复の术	130	钻地后回复速度提高	随从猫等级18
会心攻击の术	80	使用武器攻击时会出会心一击	随从猫等级5 发动几率1/3 伤害1.2倍
ぶんどり术	100	用武器攻击怪物时一定几率会偷素材	随从猫等级10 目前只看到过上位素材
シビレ陷阱の术	160	和大型怪物战斗的时候一定几率会放置陷阱	随从猫等级17 放置完毕后会发信号
爆弹强化の术	150	小タル爆弹、大タル爆弹的威力1.5倍	亲密度3以上
爆弹ダメージ轻减の术	90	受到爆弹伤害减半	随从猫等级6
大タル爆弹の术	140	除了小タル爆弹以外还会使用大タル爆弹攻击	随从猫等级13
毒无效の术	30	随从猫不会中毒	红速龙、红速龙王、任意狩猎后出现
千里眼の术	70	任务开始时会有千里眼药的效果，之后一定时间发动一次	随从猫等级8 每5分钟发动一次，亲密度影响发动间隔时间
采取封印术	90	不会进行采取行动，攻击力上升	随从猫等级12 攻击力+30
マジメ仕事术	80	不会作出睡觉等无意义的行动，但体力会下降	随从猫等级15 体力为原来的0.75倍
七转び八起きの术	120	力尽钻地后攻击力上升10，最多发动8次	随从猫等级14 不力尽时钻地不会发动效果
背水の阵の术	150	攻击力和防御力大幅上升,但钻地后不会再出现	随从猫等级20 攻击力防御力上升50



物品调合列表

编号	调合后物品	素材A	素材B	调合几率(%)	调合数量
1	回复药	药草	アオキノコ	95	1
2	回复药グレート	回复药	ハチミツ	90	1
3	荣养剂	アオキノコ	不死虫	90	1
4	荣养剂グレート	荣养剂	ハチミツ	75	1
5	解毒剂	げどく草	アオキノコ	95	1
6	汉方药	サボテンの花	にが虫	90	1
7	秘药	荣养剂グレート	マンドラゴラ	65	1
8	いにしえの秘药	活力剂	ケルビの角	55	1
9	增强剂	ハチミツ	にが虫	75	1
10	活力剂	增强剂	マンドラゴラ	75	1
11	强走药	增强剂	生焼け肉	75	1
12	强走药グレート	こんがり肉	狂走エキス	65	1
13	元气ドリンコ	ハチミツ	落阳草	65	1
14	鬼人药	增强剂	怪力の种	65	1
15	鬼人药グレート	鬼人药	アルビノエキス	55	1
16	怪力の丸药	活力剂	怪力の种	75	1
17	硬化药	增强剂	忍耐の种	65	1
18	硬化药グレート	硬化药	アルビノエキス	55	1
19	忍耐の丸药	活力剂	忍耐の种	75	1
20	ホットドリンク	トウガラシ	にが虫	95	1
21	ホットミート	こんがり肉	トウガラシ	95	1
22	クーラードリンク	冰结晶	にが虫	95	1
23	クーラーミート	こんがり肉	冰结晶	95	1
24	特产キノコキムチ	トウガラシ	特产キノコ	85	1
25	冰结晶イチゴ	热带イチゴ	冰结晶	85	1
26	解冰剂	火药草	はじけイワシ	95	1
27	毒生肉	生肉	毒テングダケ	90	1
28	シビレ生肉	生肉	マヒダケ	90	1
29	眠り生肉	生肉	ネムリ草	90	1
30	素材玉	ネンチャク草	石ころ	95	2
31	消臭玉	素材玉	落阳草	75	1
32	けむり玉	素材玉	ツタの叶	75	1
33	毒けむり玉	素材玉	毒テングダケ	75	1
34	闪光玉	素材玉	光虫	75	1
35	こやし玉	素材玉	モンスターのフン	75	1

杨鑫	天天工作好辛苦，翻翻掌机迷感觉非常好。
读者资料	男，26岁，哈尔滨市道里区新阳路34号2楼

编号	调合后物品	素材A	素材B	调合几率(%)	调合数量
36	ペイントボール	ネンチャク草	ペイントの実	95	1
37	モドリ玉	素材玉	ドキドキノコ	95	1
38	爆药	火药草	ニトロダケ	95	1
39	小タル爆弾	小タル	火药草	90	1
40	小タル爆弾G	小タル爆弾	ハレツアロワナ	90	1
41	大タル爆弾	爆药	大タル	75	1
42	大タル爆弾G	大タル爆弾	カクサンデメキン	75	1
43	爆雷针	ハレツアロワナ	雷光虫	75	1
44	打上げタル爆弾	小タル爆弾	ランゴスタの羽	75	1
45	打上げタル爆弾G	打上げタル爆弾	バクレツアロワナ	75	1
46	音爆弾	爆药	鳴き袋	75	1
47	ネット	クモの巣	ツタの叶	90	1
48	落とし穴	ネット	トラップツール	75	1
49	シビレ陷阱	トラップツール	ゲネポスの麻痹牙	90	1
50	マグダンゴ	钓りミミズ	ヤマイモムシ	95	1
51	アロダンゴ	钓りバッタ	カクバッタ	95	1
52	黄金ダンゴ	钓りホタル	ツチハチノコ	90	1
53	ボロピッケル	石ころ	棒状の骨	95	1
54	ピッケル	铁矿石	棒状の骨	75	1
55	ピッケルグレート	マカライト矿石	棒状の骨	95	1
56	ボロ虫あみ	ネット	なぞの骨	95	1
57	虫あみ	ネット	龙骨【小】	75	1
58	虫あみグレート	ネット	龙骨【中】	95	1
59	抗菌石	大地の结晶	にが虫	75	1
60	生命の粉	不死虫	龙の牙	90	1
61	生命の粉尘	生命の粉	龙の爪	65	1
62	回复笛	生命の粉尘	角笛	65	1
63	解毒笛	角笛	抗菌石	65	1
64	鬼人笛	鬼人药グレート	龙骨【中】	55	1
65	硬化笛	硬化药グレート	龙骨【中】	55	1
66	毒投げナイフ	投げナイフ	毒テングダケ	90	1
67	眠り投げナイフ	投げナイフ	ネムリ草	90	1
68	麻痹投げナイフ	投げナイフ	マヒダケ	90	1
69	ブーメラン	砥石	龙骨【小】	90	1
70	力の爪	力の护符	老山龙の大爪	100	1
71	守りの爪	守りの护符	老山龙の大爪	100	1
72	LV2通常弾	カラの実	ハリの実	95	2～4
73	LV3通常弾	カラの実	はじけイワシ	95	2～4
74	LV1贯通弾	カラの実	ランポスの牙	90	1～3
75	LV2贯通弾	カラの実	ハリマグロ	75	1～3
76	LV3贯通弾	カラ骨【小】	ハリマグロ	75	1～2
77	LV1散弾	カラの実	はじけクルミ	90	1～3
78	LV2散弾	カラの実	龙の牙	75	1～3
79	LV3散弾	カラ骨【小】	龙の牙	75	1～3
80	LV1彻甲榴弾	カラの実	ハレツアロワナ	90	1
81	LV2彻甲榴弾	カラ骨【小】	ハレツアロワナ	90	1
82	LV3彻甲榴弾カラ骨【大】	バクレツアロワナ	95	1	
83	LV1扩散弾	カラの実	カクサンの実	90	1
84	LV2扩散弾	カラ骨【小】	龙の爪	75	1
85	LV3扩散弾	カラ骨【大】	カクサンデメキン	75	1
86	火炎弾	カラの実	火药草	90	1
87	水冷弾	カラの実	キレアジ	75	1～3
88	电击弾	カラの実	光虫	75	2～4
89	冰结弾	カラの実	冰结晶	75	1～3
90	灭龙弾	カラ骨【大】	龙杀しの実	75	1
91	LV1回复弾	カラの実	药草	90	1
92	LV2回复弾	回复药	カラの実	90	1
93	LV1毒弾	カラの実	毒テングダケ	90	1
94	LV2毒弾	カラ骨【小】	イーオスの毒牙	75	1
95	LV1麻痹弾	カラの実	マヒダケ	90	1
96	LV2麻痹弾	カラ骨【小】	ゲネポスの麻痹牙	90	1
97	LV1睡眠弾	カラの実	ネムリ草	90	1
98	LV2睡眠弾	カラ骨【小】	眠鱼	75	1
99	ペイント弾	カラの実	ペイントの実	90	1
100	鬼人弾	カラの実	怪力の种	75	1
101	硬化弾	カラの実	忍耐の种	75	1
102	空きビン	カラ骨【小】	砥石	85	1～2
103	毒ビン	空きビン	毒テングダケ	90	1～2
104	麻痹ビン	空きビン	マヒダケ	85	1～2

苏帅　PSP被偷了，比我倒霉的请来信。（没必要交流这个吧……）

读者资料　男，18岁，广西贵港达开高中0503班

编号	调合后物品	素材A	素材B	调合几率(%)	调合数量
105	睡眠ビン	空きビン	ネムリ草	90	1～2
106	强击ビン	空きビン	ニトロダケ	85	1～2
107	接击ビン	空きビン	キレアジ	85	1～2
108	ペイントビン	空きビン	ペイントの实	90	1～2
109	捕获用麻醉药	ネムリ草	マヒダケ	65	1
110	捕获用麻醉ナイフ	捕获用麻醉药	投げナイフ	65	1
111	捕获用麻醉玉	捕获用麻醉药	素材玉	75	1
112	捕获用麻醉弹	捕获用麻醉药	カラ骨【小】	90	1
113	铠玉	マカライト矿石	铠石	100	1
114	铠玉	铠石	キラビートル	100	1
115	上铠玉	ドラグライト矿石	铠石	100	1
116	上铠玉	铠石	ドスヘラクレス	100	1
117	坚铠玉	カブレライト矿石	铠石	100	1
118	坚铠玉	铠石	王族カナブン	100	1
119	重铠玉	ピュアクリスタル	铠石	100	1
120	王铠玉	エルトライト矿石	铠石	100	1
121	王铠玉	铠石	皇帝バッタ	100	1
122	真铠玉	メランジエ矿石	铠石	100	1
123	真铠玉	铠石	マボロシチョウ	100	1
124	遺淌　フエールピッケル	遺淌　100	5		
125	铁矿石	フエールピッケル	铁矿石	100	5
126	大地の结晶	フエールピッケル	大地の结晶	100	3
127	マカライト矿石	フエールピッケル	マカライト矿石	100	3
128	ドラグライト矿石	フエールピッケル	ドラグライト矿石	100	3
129	カブレライト矿石	フエールピッケル	カブレライト矿石	100	2
130	エルトライト矿石	フエールピッケル	エルトライト矿石	100	2
131	ユニオン矿石	フエールピッケル	ユニオン矿石	100	2
131	メランジエ矿石	フエールピッケル	メランジエ矿石	100	2
133	红莲石	フエールピッケル	红莲石	100	2
134	狱炎石	フエールピッケル	狱炎石	100	2
135	ライトクリスタル	フエールピッケル	ライトクリスタル	100	2
136	ノヴァクリスタル	フエールピッケル	ノヴァクリスタル	100	2
137	ピュアクリスタル	フエールピッケル	ピュアクリスタル	100	2
138	上龙骨	フエールピッケル	上龙骨	100	3
139	坚龙骨	フエールピッケル	坚龙骨	100	2
140	重龙骨	フエールピッケル	重龙骨	100	2
141	セッチャクロアリ	フエールピッケル	セッチャクロアリ	100	5
142	キラビートル	フエールピッケル	キラビートル	100	3
143	ドスヘラクレス	フエールピッケル	ドスヘラクレス	100	3
144	マレコガネ	フエールピッケル	マレコガネ	100	2
145	王族カナブン	フエールピッケル	王族カナブン	100	3
146	皇帝バッタ	フエールピッケル	皇帝バッタ	100	2
147	マボロシチョウ	フエールピッケル	マボロシチョウ	100	2
寻宝任务调合列表					
148	ポッケ式雪だるま	ブランゴの大雪玉	ブランゴの小雪玉	100	1
149	豪华なネコ王冠	欠けたネコ王冠	ネコ王冠の破片	100	1
150	黄金ネコの宝剑	柄のない黄金の刃	刃のない黄金の柄	100	1
151	王家のマカ古ツボ	底のない古のツボ	古のツボ底	100	1
152	神秘の奇面	穴の开いた奇面	奇面族の辉石	100	1
153	文献【古龙生态】	破かれた古书	古书の切れ端	100	1
154	古代ネコ王の石像	尾のないネコ石像	折れた石の尾	100	1
炼金术调合列表					
155	ハチミツ	钓りホタル	特产キノコ	90	1
156	药草	ネンチャク草	虫の死骸	95	1
157	火药草	もえないゴミ	トウガラシ	90	1
158	アオキノコ	げどく草	毒テングダケ	95	1
159	生肉	コゲ肉	虫の死骸	95	1
160	大タル	ツタの叶	龙骨【中】	65	1
161	小タル	ネンチャク草	龙骨【小】	75	1
162	カラの实	カラの实	铁矿石	75	5
163	ハリの实	ハリの实	大地の结晶	75	5
164	サシミウオ	げどく草	眠鱼	75	1
165	生焼け肉	雷光虫	ランポスの皮	90	1
166	鸣き袋	钓りカエル	角笛	75	1
167	モンスターの体液	冰结晶	睡眠袋	55	1
168	千里眼の药	サボテンの花	雷光虫	75	1
169	狂走エキス	龙杀しの实	鱼龙のキモ	65	1
170	怪力の种	カクサンの实	ランポスの皮	65	1
171	忍耐の种	ハリの实	ギアノスの皮	65	1
172	生焼け鱼	コゲ鱼	落阳草	90	1

陈伟奇	难道是穷人就不能享受高端掌机吗？难道我只能拿一台落伍的GBA吗？
读者资料	男，16岁，陕西省西安市东仓门32号

ポケモンレンジャー バトナージ

文/PMGBA・鲤鱼王

NDS	NINTENDO	2008.03.20
	RPG	1人/4800日元
口袋妖怪战队2	512M	

口袋家族最新作《口袋妖怪 战队2 融合》如约与玩家见面了，在前作优秀游戏品质的作用以及口袋妖怪本身对众死忠玩家的号召力，本作在发售日首日就创下12万套销量的好成绩，其区别于正统口袋RPG的游戏度也给该游戏增添了不少亮点之处——不过，该游戏作为“毁屏杀手”的称号可是一点都不假，比起前作RANGER1代更是有过之而无不及，无论是漫长的剧情还是经过调整后平均难度提升的捕获系统，以及游戏中穿插的各种分支要素，都对游戏主机的触摸屏是一次严峻的挑战，因此在游戏之前要充分做好毁屏摔机的心理准备哟！

游戏键位设置

[illegible]	[illegible]	[illegible]
十字键	触摸空白地面	控制主角的移动及移动选项
A	触摸选项/NPC	确定选项(即“是”);与NPC对话
B	触摸选项	确定选项(即“否”);取消
X/Y	——	确认怪兽同伴
L	地图画面上触摸左下角图标	转换上屏显示内容:地图/同伴怪兽能力一览
R	地图画面上触摸右下角图标	显示游戏系统菜单

捕获系统

与前作的每只怪兽需要固定圈数不同，本作以捕获槽取代了固定圈数，在游戏中进入战斗后每只怪兽的下方将出现一个捕获槽（单个BOSS级别的怪兽的捕获槽将显示在下屏的最上方），每完成一次画圈捕获槽会上升一点，上升的多少由该圈的捕获数值决定——捕获数值由陀螺的“力量”来决定，游戏中根据RANGER等级、陀螺插件获得能够提升力量。当捕获槽满时即完成捕获。允许断断续续地画圈，但在中止画圈的时间里怪兽的捕获槽会逐渐回复。每次捕获完成后能够获得经验值，根据该怪兽捕获的基本数值、画圈连续度、所花时间来影响获得经验值的多少，并且对本次捕获从高到低有S/A/B/C四级评价——经验值的作用是累积后可提升捕获陀螺等级，等级提升时可提高电力上限并提高捕获力量。



图鉴系统

怪兽图鉴收集仍然是口袋系列游戏不可缺少的要素。本作的图鉴总共是267+3只，其中266只已判定是可以单机获得的怪兽，普通图鉴的最后1只圣柱王尚未知……最后的3只SP怪兽（钻石兽、珍珠兽和草刺猬）目前获得方法并未公布，很有可能是任天堂为自己的“官方任务”而留下的悬念。收集图鉴作为游戏的一大特色任务，在游戏过程中也需要多多战斗，看到新怪兽出现的时候就赶紧上前捕获吧！

陀螺能力

本次的属性陀螺的能力与前作相差很大，基本上属于辅助攻击及附加异常状态，大概也是因为捕获系统不再是纯粹的画圈而是变成了捕获伤害数值来计算的原因吧：

付国亮	虽然小编们一直在换，但是我——真·掌机迷的心永远不变！
读者资料	男，17岁，贵州贵阳市盐务街74号四单元，550004，QQ490735280

陀螺属性	属性陀螺作用	附加效果
普通属性	提升陀螺力量，每次画圈的捕获数值增加	无
火属性	画圈成功时产生火焰，对怪兽造成攻击伤害	烧伤(一定时间内怪兽捕获槽不会回复)
水属性	点击地面产生水泡，甩出对怪兽进行攻击伤害	迟钝（移动速度变慢）
电属性	点击地面产生落雷，对怪兽造成攻击伤害	麻痹（无法移动或攻击）
草属性	画圈时产生草丛，使怪兽陷入迟钝状态	迟钝（移动速度变慢）
冰属性	点击地面产生雪球，画圈使雪球变大，甩出后可冻住敌人同时造成攻击伤害	麻痹（无法移动或攻击）
格斗属性	提升陀螺力量，每次画圈的捕获数值增加	无
毒属性	点击地面产生毒沼，持续点击范围变大，怪兽接触时陷入中毒状态	中毒(一定时间内怪兽捕获槽不会回复)
地属性	画圈时产生地震，使怪兽陷入眩晕状态	眩晕（怪兽无法攻击）
飞行属性	点击地面产生旋风，持续点击产生发散旋风，对怪兽造成攻击伤害	无
超能属性	画圈时产生灵异圈，甩出对怪兽进行攻击伤害	麻痹（无法移动或攻击）
虫属性	点击地面产生虫网，向后拉出反向弹射使怪兽陷入迟钝状态	迟钝（移动速度变慢）
岩属性	点击地面出现碎岩，甩出对怪兽进行攻击伤害	无
鬼属性	画圈时产生地面鬼影，怪兽接触时受到伤害	诅咒
龙属性	点击地面产生陨石降落，对怪兽造成攻击伤害	中毒(一定时间内怪兽捕获槽不会回复)
恶属性	可消除敌方怪兽在地面上设置的毒沼，泥浆等持续性陷阱地形	无
钢属性	点击地面产生能量球，画圈时变大，甩出对怪兽进行攻击伤害	眩晕（怪兽无法攻击）



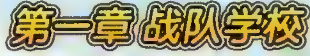
游戏流程剧情



选择好主人公性别以后（对剧情无影响），这次的游戏从刚步入RANGER学校的主角阿林入校时开始了——

与皮卡丘的初战！没想到竟然用一场战斗来拉开游戏的序幕，真是特别。本次战斗是用来检测玩家的触摸屏是否好用的，顺便可以了解一下游戏中的战斗规则，反正在本次战斗中不会费血，所以随便试试增加一下画圈的手感吧！——战斗的基本概念就是绕着怪兽画圈，圈线被怪兽本身或怪兽所发出技能碰到的话本次画圈失败，每次画圈成功获得捕获数值并增加捕获槽，当捕获槽满时捕获成功。

结束了测试战，我们的新班主任也赶到了。美丽的女老师安利(アンリ)前来迎接主角了。即将进入一个新的环境，准备好的话就与她对话前往教室吧。RANGER的盛大冒险，就此正式展开了！



第一章 战队学校

进入课堂，与各位同学见面当然少不了先自我介绍了，正好在这里输入自己的名字吧——(为了剧情可看性，下面的主人公名称为“阿林”）进行完毕了自我介绍，接下来就由老师来向阿林讲解一下系统菜单的各项意义和使用方法了。





系统菜单



在地图画面上点击下方触摸屏的右下角或者直接按R键可调出系统菜单，其中由9个图标选项供玩家进行选择：

スタイラー：陀螺能力（通过完成支线任务逐渐增加）

リリーズ：放生(对不需要的同伴怪兽进行放生)

马云祥	人生就像一场戏，戏里面怎能没有PG相伴！
读者资料	男，21岁，江苏杭州市东阳吴宁园丁新村4幢1单元502，322100

ブラウザ：怪兽图鉴

ミッション：主线任务（主线剧情任务的相关提示）

マップ：地图（全体地图，上面的标记随主线剧情将增加）

クエスト：支线任务（只能接受一个支线任务，不影响主线剧情）

オプション：游戏选项（游戏语速、对话框颜色选择）

じてん：游戏字典（游戏帮助信息，可惜是日文的……）

ちゅうだん：游戏中断（中断游戏，重新读取后中断记录消失）

已经了解了系统菜单，那么接下来就该到学校里参观一下各个设施了。这次安排的是一位女孩子リズミ，和她一起到学校里转转吧。首先，在本班教室里出现的一个特殊的装置——一个悬浮在空中的机器，这个是本作中的记录点，在上屏地图上显示为“S”标记,上前调查（或直接在触摸屏上点击）就会询问是否进行记录,选“是”即可，以后游戏里还会出现很多。

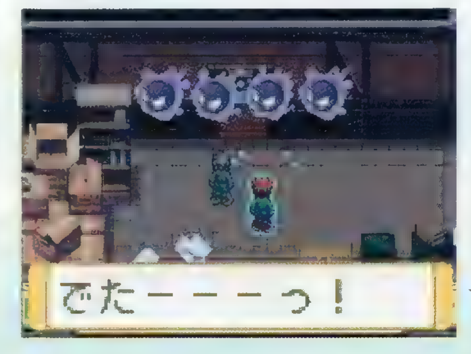
记录之后就一起去校园里转转吧！不要忘记在校园里见到任何NPC都要和他们对话一下，认识一下新朋友。从中间的大厅开始，向上走通过楼梯是二层的学生宿舍，这里将出现补充陀螺电力的装置，在上屏地图上显示为“P”标记，注意游戏中还有很多可以补血的地方，但不一定都是这个装置，比如服务员处也可补血，地图上均会显示为“P”记号；回到一层，楼梯左边是图书室，右边是教职员室，多和这里的人打打招呼，最后来到一层右下方的教室，在这里见到最后一个需要拜访的人——正在上课的ミラカド老师。

学校已经参观完了，正好也下课了，那么就从大厅下方的门出去吧。来到左边的游戏最初的捕获学习场，这次要学习的内容是捕获及怪兽能力使用。由于是教学战斗所以只要好好看看就好了。前面已经介绍过了捕获战斗，在这里再介绍一下关于怪兽能力的使用吧——每只怪兽都有一种特定的能力，可以在怪兽图鉴或者上屏中看到（地图画面点击下屏左下角的图标可转换上屏显示内容，可看到现有同伴怪兽的能力），游戏中将出现多种障碍，比如木箱、大木头、大石头之类的，点击调查这些障碍可以在上屏看到去除障碍所需的能力（比如三级破坏等等），只要身上的怪兽同伴的能力与该障碍所需能力相同或超过（超过的意义是比如所需为2级破坏，则3级破坏也可），则点击怪兽并拉出一条线到该障碍物即可去除障碍物。此外，还有一些特殊能力，比如闪光、降雨、冲浪等等，需在特定地点主角头上出现问号时点击怪兽则可使用；而飞天、骑乘为椋鹰和嘟嘟的特有能力，可以辅助主角移动，剧情中将出现。

终于完成了学习，走出捕获学习场就看到管理大妈遇到了麻烦，一群鼩牙狸跑得满校园都是，那么帮她捕获吧！在校园里追上鼩牙狸，捕获4只后任务结束——鼩牙狸跑的速度很快，要提前判断它们出现的地点。不过这次同样来帮忙的同伴比自己多抓了一只，好不甘心呀……

帮大妈抓住了鼩牙狸，接下来就和同伴一起去看看其他地方吧——此时校园里出现的各个怪兽已经可以任意蹂躏了……从右下方的出口处来到战队学校的RANGER标志型建筑前，三人在此立誓，将为了成为真正的战队队员而努力！

终于到了晚上回到了宿舍，可是长夜漫漫无心睡眠，阿林和同伴正想一起到楼里转转又碰到了白天的女孩，似乎是有4个捕获机器找不到放在哪了，能不能帮忙找找呢？任务了解！来到一层，夜里的教学楼真吓人，楼道里的鼩牙狸把同伴吓了一跳……不过还是先到各个房间里去寻找机器吧：第一个在左上方图书室的最上方，需要用鼩牙狸破坏掉拦路的木箱；第二个在右上方教职员室的皮丘身上，追上并捕获即可获得；第三个在左下方本班教室，用鼩牙狸破坏掉讲台右边的箱子就找到了；最后一个在右下方的教室的左上方的桌子上，直接就可以拿到。终于找齐了所有的机器——不过路过楼梯的时候看到白天通向地下室的楼梯可以通行了……好奇心使两人来到楼下，用鼩牙狸破坏掉拦路的箱子、用超音蝠破坏掉拦路的栅栏之后看到了地下室的房间……谁在这里？可是黑暗中鬼先出现了，四只鬼斯，捕获战斗！因为数量比较多，所以等比较分散的时候一一画



圈捕获即可。战斗的吵闹声似乎吵到了屋里的人，但这种时候老师的出现在某种意义上来说比鬼斯更可怕！快回宿舍！

来到学校的第二天，走出教学楼，在教学广场右下角跟随两人来到雕塑前，原来今天是正式战队队员来学校的日子，看着他带来的搭档怪兽真的好神气啊！不过紧急任务传来，他只好先去执行任务了——不知道自己将来会有什么怪兽作为搭档呢？

这天的课堂上，终于获得了自己的捕获机器！可是兴奋的阿林正想去试试通话效果，ミラカド老师却带来了不好的消息：他怀疑是阿林和女孩的朋友偷走了重要的捕获机器！作为朋友可不能看着自己的同伴遭受这样的不白之冤，一定要帮帮他！首先先去找同伴问问情况吧。通过大厅上方的楼梯来到二层宿舍，不过他并不在这里，这时收到女孩发来的联系，说管理员大妈似乎有什么要让我们看的东西？回到大厅，在下方的出口处向大妈了解过情况后，看到外面的地面上竟然是丢失的捕获机器！继续向下又看到一个！这时女孩又听到了什么声音，追上前一看，原来是同伴发现了小偷！不过笨小偷一头撞上了大树，要抓他就要先与从树上掉下的懒人翁战斗了，捕获战斗！小偷抓到了，在老师的赞赏下也终于结束了这场风波。



又是一天，老师向众人安排了新的活动——一日探险。作为搭档的二人将前往ピエンタウン（比萌镇）接受探险任务，那么出发吧！在校园门口看到被怪兽吓得趴在树上的大叔……这些怪兽明明是想和你一起玩而已嘛……捕获战斗！解决后就赶紧向左边的目的地进发吧！桥上还会遇到其他的同学三人组以及イオリ的妹妹。

来到比萌镇，先去战队基地接受今天的探险任务吧。与基地的服务员对话接受任务——将托付的重要物品送到ソヨギのおか（战斗之丘）的战队队员那里去！探险开始！向右走来到海滩，在这里看到正带着三个怪兽的老头向阿林询问对于搭档怪兽的态度，也许很快就会有了吧！从这里的阶梯向上走一路来到战斗之丘的顶部，看到一群正式战队队员正在这里训练。把“重要物品”交给队长，没想到是他们的午餐OTL……今天的探险完成了，互相自我介绍认识一下以后，去跟这里的每个正式队员都对话一次，接下来就可以返回了。但是没走两步又出了新情况！和队员们一起前去查看！



海滩上，老人的三只怪兽发生暴走，正在围着女孩转圈圈……去解围吧！——这里将从三只怪兽中选择一只——刚比，胖胖翁和电栗鼠，所选怪兽将成为你的最初搭档怪兽！其余的两只在一周目通关以后才能通过支线任务获得，所以还要多考虑考虑。选定以后进入战斗，战斗结束后回到比萌镇战队基地，今日探险完成！不过看来刚刚被捕获的那个小家伙对自己的感情很好呢！启程回校吧。

转眼，已到了短暂而漫长的战队学校的毕业日了。走出教室，先到右边的教室中去与各位一起学习的同学们问候一下，与这里的一个胖乎乎的家伙对话以后可以看到战队新闻，以后自己也要争取成为这上面的主角！刚从大厅下方的大门走出教学楼，毕业典礼的铃声就打响了，赶快前去吧！毕业仪式是让人激动的，可就在这时，竟然从地下室传来了巨大的轰隆声！而前去查看的老师突然发出一声惊叫，两只巨大的蔓藤怪出现在楼梯门口！看着被吓得躲散的大家和一团糟的毕业典礼，就把这两个家伙当成自己的毕业考试吧！蔓藤怪体型巨大，在放出孢子攻击的时候还是不要去触碰的好。终于完成了捕获，平息了这一骚动，毕业仪式也终于能够顺利完成了。战队学校的生活到此结束，但是别着急，这才仅仅是一个体验而已，真正的战队任务，才刚刚开始！



第二章 正式战队队员

终于从战队学校毕业了，也就意味着从今天起将作为正式战队队员而要接受任务了。一大早按耐不住激动的心情从家里的床上起来，来到楼下接受了亲爱的爸妈和妹妹的祝福以后就可以前往ビエン镇的战队基地报到了。从村子向上出发，一路来到曾经已经拜访过的ビエン镇，果然有人来迎接新入队的阿林了。跟着她一起来到战队基地，曾经在战斗之丘见过的各位正式队员都已经集中在这里了，原来大家都是来欢迎新人入队的。既然已经成为了正式战队队员，那么首先就是要脱掉绿色的见习服装，换上帅气的红色正式队员服装了！不仅如此，属性陀螺功能从此正式开启，可以在战斗中使用各种同伴怪兽的特殊属性陀螺来辅助战斗了——能使用的属性陀螺将在剧情中逐渐增加。如果是初次接触本作的玩家就好好看看操作过程吧。

教学完毕，自己作为正式RANGER队员的第一个任务也出现了——既然是新人入队，那么首先做的自然应该是先去挨家挨户地通知居民了。来到镇上，注意观察上屏的地图，有红色标记的地方就是可以进入的入口（民居和迷宫都是如此），在ビエン镇总共有3户人家需要通知，不过左下方的木匠屋里没人，倒是里面的皮卡丘木雕很可爱呢。那么去左边的海滩看看吧！在这里又看到了上次选择的怪兽（刚比，胖胖翁，电栗鼠三者之一），这个家伙看来是非常喜欢阿林了，老人见状也非常高兴地把它送给了你，终于获得自己的第一只搭档怪兽！——搭档怪兽在游戏里的作用是战斗辅助，与其他同伴怪兽不同在于，只要在战斗中下屏下方的能量槽积累，就可以使用搭档怪兽的能力，并且可以反复使用，而其他同伴怪兽只能在固定时间内使用，不能重复使用。



获得了自己的搭档怪兽以后就可以回自己家所在的村庄去继续任务了，返回自家村庄，这里的4户居民也一个都不能少，终于全部通知完毕，任务顺利完成！返回ビエン镇战队基地，今天的任务到此结束，好好休息吧。

第二天，木匠老师带来了新的委托，上次在海滩上发生的怪兽暴走似乎和海滩附近的海之洞穴有点关系，去调查一下吧！向左来到海边，看到这里又多了不少野生怪兽——不过别踩到无壳蜗牛在移动时留下的水痕啊，会减少电力的！不仅如此，将来还会碰到一些会直接冲人发起攻击的野生怪兽，也要躲得远远的，要不然被它们攻击到会直接减少电力！在海滩左侧找到了新出现的海之洞穴，这里就是目的地了，任务开始！

洞穴里的怪兽都奇怪地眩晕了，眩晕的怪兽即使通过战斗捕获了也不会成为同伴怪兽，是怎么回事呢？路上出现一个需要1级切断的栅栏，不过洞内怪兽看来是没可能用了，到洞外去抓一只傲骨燕来切断栅栏吧。在里面的洞穴里找到了怪兽暴走的秘密——一个可疑的机器，就是这东西发出的奇怪声波让怪兽全混乱了，不过要破坏的话还需要2级水能力的怪兽。先继续向洞穴深处进发。在洞穴最深处找到了在这里散步的朝北鼻，用它的2级破坏能力破坏掉洞穴左侧的大石头之后，在露出的洞穴里看到了具有2级水能力的海牛兽，就是它了！带上去破坏可疑的机器，终于怪兽们恢复了正常。不过想要把这东西运回战队基地的话好像稍微重了一点……返回基地去喊人帮忙的路上遇到了强悍的牧场女主人……返回基地，向队长报告，剩下的事情就交给别人吧，任务顺利完成，获得战队等级1级认证，可使用虫属性陀螺！

就在这时，曾经那位害怕怪兽的大叔又来求助了，他家亢奋的乳牛坦克需要人去“安慰”一下……不过这时队长插话了，毕竟这不能算是主线任务，那么就当作支线的委托任务来完成吧！到镇上的牧场家去，和后院中的乳牛坦克战斗以后它就会重新平静下来了。委托完成！

姚远	看着别人拿着PSP是痛苦的，再瞧瞧干净的钱包是心酸的，泪奔ing……
读者资料	男，18岁，江苏盐城市食品公司121幢507室，224000，QQ496813960



委托任务：系统菜单里クエスト选项中出现的任务，可以查看委托人所在地点、委托人名以及委托人形象，因此非常好找。同时最多只能接受一个委托任务，有委托的委托人的头上将出现“…”省略号标记,正在进行中的为“!”标记。委托任务随剧情发展将逐渐增多，有的委托任务有先后触发顺序，但委托任务不影响主线剧情。完成委托任务后能够获得奖励，奖励为增强陀螺功能的插件或者搭档怪兽加入。

完成了大叔的委托，今天的战队工作就告一段落了，返回战队基地，轰的一声巨响，进去一看原来是好不容易把那个笨重的可疑机器扛回来了，研究就让其他人干吧，和队长对话汇报今日的委托已完成，任务结束，休息！

第二天一大早，紧急求救传来，比萌森林（ビエンのもり）发生了重大事件——漫天的大火正在吞噬森林！赶紧去救援！从镇子右上方进入森林，任务开始。首先在森林入口附近处看到镇上的小男孩，他告诉二人自己的3只粉红蛋在森林里走散了，没办法，先帮他找找吧：一只在向左走到达的树附近；下方的道路被燃烧倒塌的大树挡住了，需要先到上方去抓一只具有2级水能力的卡咪龟来处理了才能通过，从这里向下可以找到剩下的两只粉红蛋，终于都找到了，带回去交给小男孩吧。他高兴地道谢后就回镇了。接下来——赶紧去查看火势！

在森林里绕道上行，在一个记录点附近的出口处进入后终于见到了正在这里灭火的战队队员，不过火势汹涌，想要扑灭恐怕还要借助精灵的降雨能力！不过谁有这种奇怪的能力呢？在森林里转转吧，向左走，终于在下方的河流旁找到了具有强大水能力的怪兽——水箭龟！别多说了赶紧上前战斗捕获！收服了水箭龟后看一下它的能力，果然就是降雨！带着水箭龟回到刚才与战队队员相见的地方，与其对话后向右走一点来到火势最猛烈的地方，当阿林头上出现问号时点击水箭龟，会自动询问是否使用降雨？选择是，就看水箭龟放出水炮，顿时漫天大雨浇灭了森林大火，比萌森林得救了，任务顺利完成！接下来就是寻找火灾的原因了——肯定和刚刚看到的有一个可疑机器脱不了干系！果然，在被破坏的机器附近看到一个想要逃跑的年轻人——不过怎么是他？居然是镇上的年轻人？把他抓住带回基地好好审问一下吧。回到基地，在这次灭火行动中表现出色，当然也会受到奖励了——获得战队等级2级认证，可使用火属性和格斗属性陀螺！



不过今天还没完，和队长说一下话，又来新任务了。刚刚收到了战队联盟的联系，因为对可疑机器很在意所以派了陀螺博士前来调查，当然接人的任务就交给阿林了。走出基地，重新从右上方出镇，迎面碰上了已经到达的博士（走得好快……），带着他回到战队基地，正在调查之时又有任务传来，プエルタウン（普艾鲁镇）似乎出了状况，赶紧去看看吧！

再次从右上方出镇进入比萌森林，此时向上的道路上的障碍物已经消失了，就一直向上走吧。路过悬崖的时候会有人告诉你从这里眺望远处的风景是多么美好，不过没时间欣赏……在森林里赶路的时候最好能够抓两个具有2级水能力的怪兽带上（卡咪龟和大胖狸），等一下的城市里的事件需要它们的能力哟！

终于来到了森林出口，可是远远地就听到了奇怪的声音，肯定是出事了，进入城市一看果然这里的怪兽都眩晕了，不用想肯定是可疑机器的问题！四下看看，两个红色的机器正在城市的街道中发射着扰乱的声波。用刚才在森林里捕获的2级水能力的怪兽去破坏掉吧！就在途中，看到了两个穿着奇怪服装陌生人……是他们搞的鬼吗？把两个红色可疑机器破坏后就从左上方去追他们吧！可是进入城市左方却发现这里也是一团遭……

王旭俊	这个年纪的人玩掌机能让人理解已经是奢望了。
读者资料	男，32岁，浙江武义县开发区开发大道77号田歌实业有限公司，321200

这里是两台绿色的可疑机器，调查一下，要破坏的话需要的是2级火能力，谁有呢？在这个场景的左下方有户民居可以进入，在屋里终于发现了没有受到影响的卡蒂狗，它就是能破坏机器的帮手了，带上它去吧！破坏掉两个绿色机器后被堵住的道路再次通行，和那奇怪服装的人见面了！不过这次并不会战斗，二人却说着赶快报告给头儿就跑掉了。不能放过他们，继续追！进入城市右边的场景，这里更加混乱了，不仅如此，连任务委托人也被暴走的怪兽围了起来，这个只会添乱的家伙……绿色的机器仍然要请卡蒂狗帮忙，下方的电门用插头怪的2级电能力打开以后，蓝色的机器也同样需要插头怪的2级电能力来破坏。终于解放了这个区域的怪兽，接下来就从下方新通行的道路向右追向港口吧！躲在暗处终于探听到奇怪的家伙原来是所谓的暗暗团（ヤミヤミ团），虽然不知道他们的目的但是他们扰乱城市里的怪兽不可原谅，开打！四只小拉达自然不在话下，但是与毒斗蛙战斗时要注意它喷出的毒雾和在地面上会持续很长时间的毒浆，一旦碰到是会消耗电力的。终于打败了暗暗团，他们只好扛起黄色的机器逃跑了，不过没大脑的委托人为了追他们竟然自己也跳进了海里……不管怎么说，任务完成！返回比荫镇的战队基地，把今天的战报结果向队长报告一下，接下来就可以休息了。

第二天，牧场的女主人却一大早来到了战队，因为她在意着在比荫森林大火中被抓住的那个年轻人，她相信他是有自己原因的。在一阵询问之后队长终于同意给他一次机会，而这时他也说出了事情的真相：是暗暗团用钱收买他让他把可疑机器放在比荫森林的，虽然他自己破坏了机器，但是已经晚了……刚要走出基地门，队员带来了最新的战队新闻，昨天城市里发生的声波事件已经登出来了。走出基地，那年轻人却也跟了出来，请求把他带到自家村子附近去，反正现在也没别



的事，带他去吧。

从比荫镇向下出发，很快回到了自家所在的村子，可是刚回来就看到妹妹大喊着不好了不好了地迎面跑来，这是欢迎吗……跟着妹妹赶紧来到村子左下方的牧场门口，竟然看到一个会自己动的草帽！不仅如此，一接近草帽不仅自己会跑而且还会叫唤？！草帽一掀开，明白了，原来是在这里玩耍的礼士蟋蟀，和它战斗进行捕获吧！被捕获的蟋蟀很喜欢和主角一起玩的样子，既然要求成为搭档那么就接受它吧！不过目前还不能使用，要等它稍微熟悉一下了才能成为搭档怪兽。解决了这里的问题，就该带那个年轻人回家了。村子右下方的房屋原来是他家(这俩人是邻居……)，妈妈见到儿子回来，担心他的健康已经超过了担心他所做的错事，可怜天下父母心……告别了母子俩，走出房屋，听到妹妹又在喊自己了，原来已经可以换蟋蟀做搭档怪兽了，太好了！



以后剧情或支线任务中加入的搭档怪兽都会直接出现在自己门口向下的田地里，需要改变搭档怪兽的时候只要到这里来找需要变换的怪兽对话就可以了。

今天的任务完成，返回比荫镇战队基地，向队长报告一下今天的行程就休息吧。不过队长和博士一起前往了战队联盟总部。

第二天被队长的联络吵醒，赶紧前往普艾尔镇（プエルタウン），刚进入这个曾经充满噪音的城市就看到了队长，要通过这里的桥就要先找到上次的委托人。来到港口，这个家伙居然还在这里……无语了……原来这次是大桥的钥匙掉进了海底……肯定又要阿林去捞了……乘船来到海洋深处，下水后进入了深海世界——不好！闪闪发光的钥匙竟然被引来的食人鲨吃掉了！该死的肯定要去追了……用海星星的切断能力去除掉路上的屏障，注意在有海沟出现的地方需要先抓到巨翅飞鱼才能够骑着它越过海沟（主人公脑袋上

出现问号时点击巨翅飞鱼自动询问是否使用）。在最深处的海流附近终于看到了吃掉钥匙的家伙食人鲨，不过想要追上它的话还需要多多利用这里的顺流的海流来加速。追上它以后就进入捕获战斗！这家伙只有冲撞和啃咬两种攻击方式，捕获比较简单。捕获完毕后拿回钥匙，任务结束！回到地面向队长报告，收到本次任务完成的奖励——获得战队等级3级认证，可使用钢属性陀螺！可携带同伴怪兽的数量上限提升为4只！



拿回了钥匙，也应该可以过桥了，来到普艾尔镇上方的桥处，终于可以通过了。在桥上时碰到了曾经一起在战队学校学习的イオリ，与成为正式战队队员的阿林不同，他现在已经是アンヘル公司的首席研究员了。一起向上方走，看到还在建筑中的雄伟建筑，这里就是アンヘル公司了。正在イオリ向众人介绍公司现状时，公司老大突然出现，喊走了イオリ……告别了友人，走出大厦，收到战队联盟的联络，要阿林现在马上前往战队联盟。联盟离这里不远，从下方的广场处一直向左走穿越森林（联盟会道）就可以到达了，森林里有不少怪兽可以捕获。抓紧时间来到联盟总部，来到二层看到正在围绕机器讨论的大家，队长让阿林在联盟大楼里找个具有2级水能力的怪兽来破坏一下这个机器，去找找吧——本层左边的房间里就有大胖狸可用，带来以后破坏掉机器。不过这里的人对机器的来历似乎还有一些疑问，在她提问的时候就请回答吧(随便回答)。对于机器当然还要进一步研究，从这个房间出来进入右边的研究室，布置完研究任务后终于今天的活动也结束了。

第二天醒来，和队长一起返回比荫镇！可是在联盟会道上却遇到了奇怪的地震，看来这并不是普通的地震，需要好好调查一下。今天的任务就是查找谜之地震的原因！从森林中新通行的小木屋旁边的路向上走，任务开始！这里是悬崖地带，有一些悬挂在半空中的蔓藤需要用一级切断能力来切下来成为向上攀登的通路，巨大的叶子就是天然弹簧床。在此冒险时要注意观察上屏的地图，能够节省不少时间。途中果然又看到暗暗团成员在控制着暴槌龙开凿岩石，看来这就是地震的原因了。不过想要见到他们就要先破坏掉路上出现的黄色可疑机器，这东西需要的2级破坏能力是山上的钢嘴钳所具有的。终于见到暗暗团，但是已经陷入暴走的暴槌龙马上扑了上来！打这个家伙的时候注意节奏，岩崩的时候间隔时间把握好节奏画一圈，要不然捕获槽会减少很快。另外注意别碰它的攻击，攻击伤害很高。平息了暴槌龙，赶走了暗暗团，查明了奇怪的地震，任务顺利完成！回到任务开始时的小木屋，向这里的夫妇汇报以后主角再次收到奖励——获得战队等级4级认证，可使用毒、鬼、超能、恶属性陀螺！



作为4级战队队员，可以乘坐嘟嘟前进了。嘟嘟的速度比自己跑得稍微快点——不过其实最重要的作用是在特殊地形下的速度很重要（比如砂中草中，最终雪拉比也要靠它才追得上呢，留个悬念）。捕获嘟嘟后只要点一下就可以乘坐了，不过在乘坐的时候不能使用其他同伴怪兽的能力，要下来的时候再点一下嘟嘟就可以了，下来以后嘟嘟会被放生。回到了战队基地，今天的任务终于完成了，好好歇歇吧。

接下来一天的任务很特别——到战队学校去当一天的老师！向右赶往学校，多么熟悉的场景啊……桥上又碰到了欺负毒蟾斗士的暗暗团，和其战斗后毒蟾斗士清醒了，要求成为阿林的搭档，当然是求之不得了！进入学校，本日任务开始！先前往教学楼，到楼梯右边的教职员室里同校长对话打声招呼，接下来就是回答可爱的后辈们的提问了（随便回答）。这时暗暗团成员又来找茬，那就借这个机会露一手吧！结束了战斗，本日的任务也结束了，走出校门，回到战队基地，任务顺利完成，今天到此结束！

解星辰	猴子的攻略太好了，来吃个香蕉。（编：尽管你这么夸张猴子也不会高兴的吧……）
读者资料	男，19岁，河北石家庄市河北医科大学19-3-601，050011，QQ405063237

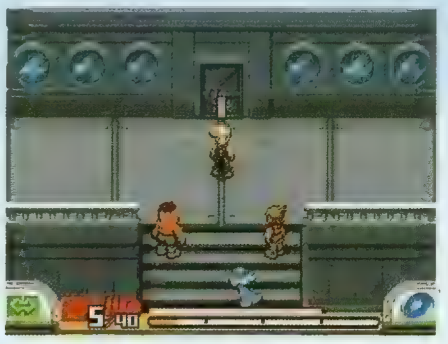


队长失踪了？！爆炸性新闻第二天在基地传开，大家开始集体动员寻找队长。前往普艾尔镇（曾经有可疑机器的镇），到右边的码头的船屋里找到能够带我们前往沸腾岛(ボイルランド）的穿红色衣服的水手。一路上看到不少的鬼气球。到达岛上，先拜访一下这里的居民，以及上方山洞口处的二位探险家，然后再去村里左下方的房间，这里住着这里的长老爷爷。出屋时又看到无数鬼气球飘过……征得了爷爷的同意洞口的人也就放行了。进入洞穴，这个沸腾的熔岩洞穴里大部分是火系怪兽，先从左边的出口出去，这里有对火系比较有效的2级水能力的海牛兽，同时看到鬼气球也飘进了洞里——再次进洞，就可以在冒蒸汽的地方使用鬼气球的悬浮能力飘过去了。洞穴里果然又见到暗暗团成员，一路打败他们来到深处，用2级破坏能力的怪兽打碎巨石以后就来到了暗暗团的秘密基地——隐藏港湾。果然看到了被暗暗团抓走的队长！赶紧追上去！这里是一个小游戏，用2分钟时间躲过敌人视线到达上方的出口处。打败出口处的两名队员，听到响起的警报，没有时间犹豫了，冲进敌人的基地，开始任务——寻找队长！

在基地里看到了岛上居民提起的模仿小丑，救下它以后它会好心地帮阿林带路，跟着它走就



可以了。在基地内部，有需要用光电狮的2级电能力破坏的蓝色机器和需要2级破坏能力的拳击力士来处理的黄色机器，碰上了不要错过，几个扳手装置可以用附近的豪力的2级冲撞解决。最后一扇电子门直接靠1级电力的顽皮弹来开启。终于在最深处的房间找到了被五花大绑的队长，不过这房间太暗，需要先到外面运用拉达切开拦路的铁丝网然后抓到电击兽才能来照亮，并且队长身上的绳子也需要拉达来切断。不过没有前进的道路了……这时队长终于展示出了恐怖的实力——一声巨吼之后猛冲把锁住的门撞开了！不过对面一个豪华的房间看似眼熟……打退了前后夹击的暗暗团成员，来到甲板上，原来这是一艘船！更加让人不可思议的是，从驾驶室走出的竟然是战队学校的ミラカド老师？！原来他是暗暗团的首领人物！



接下来就是痛苦而漫长的车轮战了，注意在打BOSS级怪兽毒龙蝎之前要尽量保存体力！毒龙蝎在打的时候要注意喷毒气的时候要么画大圈，要么没有信心的画就等毒气消了再画。比较棘手的对手之一。打败了毒龙蝎，下一只对手还没上阵，船上发生突变，即将沉没！暗暗团成员集体撤退了……队长不顾一切地开始控制船体，而交给阿林的任务也是要争分夺秒了——前往漏水的船舱堵住漏水口！4分钟的时间，基本上是原路返回，路上碰到没来得及逃跑的豪力要先抓起来。到达底层以后用豪力的2级冲撞的力量将舱内的盖子打至漏水口，剩下的就看队长的了！失控的船只在莽撞的队长的控制下撞上了战队学校的右侧广场……无论这是多么乱来的结果，任务完成！

第三章 顶级战队队员

终于和队长一起回到了战队基地，在这次任务中的出色表现使阿林受到了队长的称赞，并且被选为顶级战队队员——TOP RANGER！首先要

先去战队联盟报到，在基地门口见到了前来祝贺的妹妹、妈妈和老师。在比荫森林里路过悬崖时却有人告知远处的塔似乎有着什么……这时联盟派人来接阿林了，原来作为顶级队员，已经可以用椋鹰进行飞行,等不及的她只好用这种“粗鲁”的方式来接他喽……来到联盟，不仅受到了联盟的认定，并且还见到了曾经的同伴，作为12位顶级队员之一，倍感光荣！陀螺的能力也再次升级，在战斗中可以通过蓄力来升级力量，使每次画圈的捕获数值上升！听完说明来到三层，正好收到作为顶级队员的最初任务——前往努里艾遗迹（ヌリエいせき）辅助セブン的任务！



刚出门又有人来提醒两人可以坐椋鹰前往了，那么就在门口捕获椋鹰吧。捕获完毕后点击就可以飞向已经去过的地方了——先飞向アンヘルパーク，从这里向右进入森林，这里的怪兽比起其他地方的又强大了不少。通过森林后来到努里艾高原（ヌリエこうげん），现在的这里被黑暗鸦喷出的黑雾弥漫着，当然又是暗暗团在搞鬼，在迷雾里走动会减少电力值要小心。为了驱散黑雾，要从右侧绕到上方，同暗暗团成员战斗后可以发现他旁边的一个可以切断的入口，用路上碰到的捕蝇草即可开启。切开入口，钢铁鸟终于出现了，赶紧去找一只捕获之后使用它的能力就可以驱散迷雾了。之后从高原左上方的通路前进，终于来到了努里艾遗迹的入口处。不过遗迹入口的石板需要用高原上出现的钢面龙的3级冲击才能打开，进入遗迹，任务开始！

遗迹中能够捕获到很多鬼系怪兽，注意热气球鬼在捕获后可以在有一圈亮光的地方使用，飞到上面一层，黑暗处自然还是需要电击兽来帮忙照亮，有泥块的地方需要用穿山鼠来挖掘，需要2级破坏能力的大石块只有沙基拉能帮上忙。在深处有一个需要三级冲击破坏的大石头，可以从附近绕到右侧有亮光的地方飞起即看到钢面龙。需



要的怪兽都能在洞穴里找到，所以就不罗嗦了。到达洞穴深处，先见到这里带着雷电狮的セブン，不过暗暗团成员太多，不能就这样冲上去，另想办法。在找到钢面龙的附近的高台上用素利拍的能力打开旁边的灵异石板，能够在里面看到散发着气味的臭鼬王，带着它再去找セブン就有办法了。主角只身深入暗暗团，等头上一出问号，马上点臭鼬王放屁，OK，全部搞定，继续前进。从空穴跳下的最深处是本次的遗迹BOSS,鬼盆栽。5个石头各对应一种攻击方式，看清楚算好时间以后每次等它攻击完毕就可以画圈了。

打败了鬼盆栽，继续走向洞穴深处，在一个祭台似的地方セブン说这可能是暗黑噩梦神的祭坛……终于走出遗迹，出口竟然是一口枯井……在这凌乱的屋子里竟然发现这里是アンヘル最早成立的地方……而阿林却又遇到了只在暗暗团呆过一天就退出要寻找自己生活道路而来此思考的老同学……带上在房屋右下方发现的有着重要信息的日记，返回战队联盟吧！别忘了可以坐椋鹰了哟！来到三层，向盟主汇报了遗迹的情况，今天的任务完成！获得战队等级5级认证，可使用冰属性和龙属性陀螺！可携带同伴怪兽的数量上限提升为5只！

接下来的一天是对于日记的研究，清晨向盟主和博士问候以后来到二层右侧的研究室，为了取得情报先前往アンヘル公司的大厅吧。飞到アンヘルパーク（音乐广场），向上来到アンヘル公司，进入后与右上方的服务员对话听她介绍公司三代BOSS，不过二代的名字似乎在日记研究中出现过？！出门刚要返回联盟，却从广场传来了音乐演奏。前往一看——居然是前作的反面角色GOGO团干事！他们已经正式转职成音乐艺人了？眼前的事情要紧，先返回联盟，在二层右侧的研究室向博士汇报了刚才在公司的发现后博士也很惊讶，看来这就是解开日记之谜的关键了——

アンヘル公司原来是一个有着对于暗黑力量研究背景的公司，至于他们的目的和暗暗团，就要继续调查了。这时，研究员佩戴的蓝色石头突然发起了光，这倒提醒了博士，那么就先去找传说中的蓝色晶石吧！出发！



从联盟出发，向下进入森林，那里有一条潺潺的河流，一进森林处有水鼬王可抓，带着它到断桥边，点击使用就可以下水了。一路向左冲浪来到水晶洞穴（クリスタどうくつ），这里的怪兽也有不少，当然暗暗团也会出现在这里了。洞穴里有只火骆驼可以捕获，注意抓了带上，因为在洞穴出口处堵着的大冰块需要它的2级火能力来进行融化。走出洞穴，一片冰天雪地，向上走却看到暗暗团的地狱犬正要对钢帝企鹅发起攻击，还是去帮一下手吧。感激的男孩把阿林带到了自己的村庄蓝蓝村（ブルブルキャンプ），这里果然也是一片冰的世界。不过要想获得更多信息就要先去找这里的先知雪婆婆，她就在刚才病原的左上方的小木屋里住着，不妨先去找她吧。这里的路上以冰系怪兽为主，众多企鹅……终于见到了雪婆婆，不过先知就是先知，说的一些含义深刻的天书似的话语，基本听不懂，先回冰雪村休息一晚上再说。

次日早上出门，看到钢帝企鹅正在门口，原来是自己曾经救下的那只企鹅想要向阿林道谢后才肯离去。从这里的居民处得知，在村子上方还有一个冰之湖，说不定去了能找到什么。事不宜迟，出发！在冰原右上方果然找到了冰之湖的入口，注意骑着企鹅在水里冲浪的时候可以借助水流的助冲刺破悬浮的冰块，而途中出现的漩涡如果不慎被吸入将返回下水处重来。通过了冰之湖，看到了矗立在雪原尽头处的冰之城（アルミアのおしろ）。不过门口熄灭的圣火需要用附近六尾的火焰重新点燃后才能使大门开启。这里也是本次任务的最后之地，目标是蓝之晶石，进入！

一进冰之城先见暗暗团，打败他们后看来要先想办法融化掉巨冰。从右边上楼前进，路上注意有的地形是冰面有些滑，慢慢走就可以了，被封闭的门仍然用六尾点燃圣火就可以开启，在尽头处的九尾就是能够融化需要4级火能力的巨冰的人选了。带着九尾回到一层融化巨冰后前进，再次打败暗暗团，不过被3级灵力门封闭的道路无法打开，只好先向左走用六尾再次点燃圣火开门后即可抓到具有3级灵力的梦魇了。带着梦魇回到刚才的地方开门，接下来的房间就需要一路小跑了——注意这个房间左右两边各有一个房间，里面可以抓到里奥鲁，如果身上有空位的话不妨先捕获。进入最上面的房间，终于见到了暗暗团的干事之一，アイス先生。要前进就要先战胜他了，对战的对手是——雪女。雪女会在身边放出一圈火焰保护自己，这个时候最好不要画，很容易受伤害，在她放出的会跳动的火焰或冰柱离它很远的时候抓紧时间画圈！雪女败下阵来，アイス先生也放弃了蓝色晶石，那么继续前进吧。不过这里有美丽而结实的光之壁挡在面前，如果要消除就需要找到守护者——两只里奥鲁，刚才的捕获有用了，带着里奥鲁上前调查，终于消除了光壁，来到最深处，在蓝色晶石的光芒下，守护者也露出了自己的面孔——波导之勇者鲁卡里奥！不亏是晶石守护者，实力强大，并且有一招是一定时间内无敌画圈无效，所以在它移动的时候抓住时间差进行攻击吧。打败了鲁卡里奥，获得了这位守护者的承认，蓝色晶石入手，任务完成！走出神殿，返回战队联盟，带回蓝色晶石的阿林终于再次提升等级——获得战队等级6级认证，陀螺蓄力速度上升！



然而，光有蓝色晶石显然是不够的，次日跟着盟主来到联盟顶楼却仍然没有解决怪兽的暴乱……当队员身上的晶石发出光辉的时候，博士似乎想到了什么……不过暂时没有任务了，先去其

他地方转转安慰一下民众心情吧！趁这个机会可以去做做其他支线任务。做任务没多久，再次收到联盟的联络，尽快返回联盟，来到三层，找联盟盟主报告以后，就该前往沸腾岛（ボイルランド）寻找红色晶石了！出发！再次来到普艾尔镇，到右边的港口船屋与红色水手对话，来到了沸腾岛。看到了快乐的模仿小丑，不过还需要向老爷爷解释一下自己不是暗暗团……在镇上向居民探听到深红王子的传说，不过要进入上方右侧的洞穴还需要钥匙，再次来找老爷爷，之后前往右边的洞穴，此时老人就会前来开门了——不过老糊涂了，最后还是孙女找来的钥匙……进入洞穴，该洞穴里要注意的就是需要捕捉火乌龟作为在岩浆里冲浪的工具；燃烧的岩石需要先用洞穴里的海牛兽冷却再用相扑怪破坏；热气球鬼在高台上，需要从上方绕道到左边的洞穴再从下方绕回来；路上的钢架暴龙的4级冲击能力是专门为后面打破堵路石头用的不要错过。洞中出现的强大的暗暗团干事带来的怪兽是烈火猿，注意他的全屏爆炸即可；但是比起它，更加强大的是在最深处出现的红色晶石的守护者——被称为深红王子的熔钢巨兽。打这个家伙一定要迅速，自身的大爆炸和大火字姑且不提，每当捕获槽超过1/3和2/3时都会在地面上产生不会消失的岩浆来助阵，十分难缠的家伙，小心迎战。终于打败了这位“深红王子”之后红色晶石入手，任务艰难完成。出洞后再次看到模仿小丑，这个活泼的小家伙对自己的恩人十分喜欢，要求成为搭档，那就带上它吧！返回战队联盟，终于艰苦的战斗换来了嘉奖——获得战队等级7级认证，可使用钢属性陀螺！可携带同伴怪兽的数量上限提升为6只！

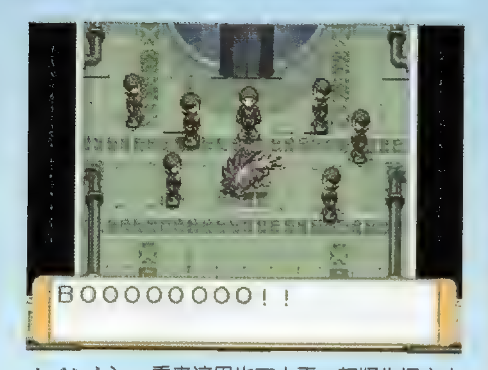


现在只差最后的黄色晶石了，既然同伴已经前去，那么阿林就先放松一下吧。来到音乐广场（アンヘルパーク），看到GOGO团的四人组终于到齐了，正在这里开音乐会。不过公司老板一来发言还是要乖乖让地，唉，想想昔日……在音乐会散场时一个黄色衣服的水手说正好要前往黄色晶石所在的哈尔巴村（ハルバむら），何不一起去看看？来到下方普艾尔镇，到右边的港口船屋找到刚才的黄色衣服的水手，和他对话就出发喽！不过在海面上遇到了巨大的喷水无法前进，只好再次进入深海查看。原来是海底的蓝鲸被电网困住了，不用说，又是暗暗团搞的。要想破坏掉发电装置，就需要附近大口鳗的3级破坏能力。逐渐地前进，总共有4个发电装置需要破坏，其中自然少不了与暗暗团的战斗。在路上的栅栏可以用宝石海星的切断能力破坏掉。终于解救出了蓝鲸，可是旁边的皮皮鲸却被抢走了，蓝鲸带上主角，一路来到了暗暗团的海底油田基地。正好与在这里的セブン见面，那么一起调查这个海底基地的秘密吧！

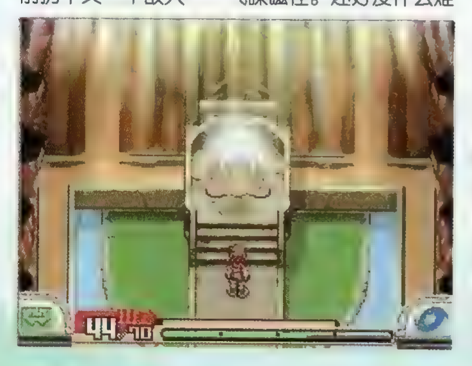


基地里有不少怪兽可抓，首先需要用电光狮的二级电能力打开电子门，在里面捕获雷电狮后用3级电能力修复机器才能通过电网，在研究室里看到了正在这里的イオリ，终于他答应可以和阿林一起摆脱暗暗团。接下来需要先到左下方的房间里捕捉臭鼬王，再回到右上方的门前使用臭鼬王就能把暗暗团成员全体赶出来了……乘电梯到下层后，需要通过踩红蓝机关转变通路来捕获雷电狮，修复这里坏掉的三个发电机后方可前进。终于见到了海底基地的最终头目，也就是上次在船上逃走的ミラカド老师——不，是MR.MIRACARD！而他使用的也就是在船上没来得及出战的巨钳天蝎。不过这家伙可比毒龙蝎简单多了，每次使用旋风以后都会停顿很久，所以抓住时间快画很快就获胜了。打败了头领，蓝鲸也开始撞击海底油田，暗暗团撤退了，任务完成！赶快从这里撤出，在路上收到这次任务的奖励——获得战队等级8级认证，战斗中持续点击画面可以进行陀螺的二次蓄力！

完成了海上任务，也随船到达了哈尔巴村（ハ

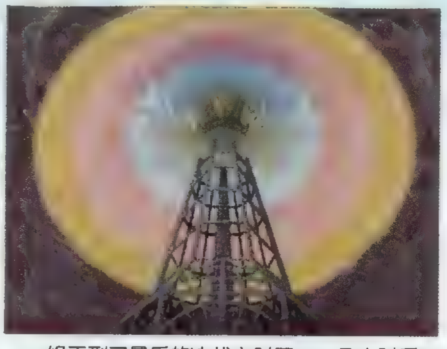


ルバむら），看来这里也不太平，赶紧先把商人马车旁的可疑机器破坏掉吧！向商人介绍一下自己以后就可以向村子上方的沙漠地带进发了！当然这里的怪兽也以“沙漠品种”居多，一路来到最上方的砂河马神殿（カバルドンしんでん），这里提示需要砂暴河马的辅助才能进入，那么就去下面的沙漠里找一只来吧——砂暴河马每在一个地方一段时间就会沉入地里，所以必须骑嘟嘟才能追上它们，同时沙漠里的旋风碰到会受伤，不过为了赶上砂暴河马这点小伤就顾不上了！带着捕获的砂暴河马来到神殿前使用，终于开启了进入的道路！任务开始！神殿里的道路并不是很复杂，不过机关众多，比如把人向下冲的流沙、随时间消失出现的地面、传送箭头装置等等，最好不要太心急，看清楚了这些机关的规律再前进。另外，刚进入神殿时的隆隆岩捕获一只带上，用于破坏后面的岩石。神殿最深处沉睡的黄色晶石，自然也少不了守护者——梦兽。梦兽本身行动缓慢，但是在受到一定攻击后会召唤出特殊球体来辅助防御，很麻烦，可能的话还是速战速决。黄色晶石入手，任务——不对，还没见到来取晶石的同伴呢？从天而降的暗暗团解释了一切，他们绑架了同伴要黄色晶石作为交换，而且还在临走前扔下又一个敌人——飞碟磁怪。还好没什么难



度，放电的时候别触摸就可以了。打败它后返回联盟交代了发生了一切，虽然很遗憾不过也没有办法，一定还有夺回黄色晶石的机会！

第二天，从暗暗团而来的イオリ协助众人发现了アンヘル公司的秘密，原来アンヘル之塔是扰乱怪兽的根源！来到三层，与盟主对话，选择已经准备完毕时，突然楼下发出巨响！来到一层，看到暗暗团的干事闯了进来，先摆平他的电击魔，本次的任务保卫总部开始了！来到二层，再次看到冰之城见过面的アイス，这时粉红干事ケイノ又卑鄙地用妹妹作为条件挟走了イオリ，打吧，这次的对手是攻击力很高但攻击方式单一的地龙；之后再来到三层，摆平使用8只鼬牙狸的猥亵助手，终于赶走了所有的敌人，保卫任务完成！在这次总部保卫战中表现出色的二人也终于获得了褒奖——获得战队等级9级认证，可携带同伴怪兽的数量上限提升为7只！



终于到了最后的决战之时了……几小时后，全战队队员整装出发！前往アンヘル之塔，在公司外打败了喽喽的古蜻蜓，正式为决战拉开序幕！进入公司后需要连续迎战暗暗团成员，进入电梯后会反复询问电梯密码——注意对话中如果出现“ロッコ”字样的话就选是，没有就选否，如果选错会出现怪兽，打败后问是否继续尝试，选是，然后再重新注意上面的字样。爬上漫长的梯子后来到一个奇怪的门前，这里的门由四个人指掌，需要在这里找到四人并打败后才能开门——第一个女的在书房里，可以直接找到；第二人在一间需要照明的屋子里，用第一个房间中捕获的电击兽照明即可让其出现；第三人所在房间门口有梯子所挡，需用第二人房间中的灾兽；最后一个躲在厕所里的人，只能用第三人房间里的火鸡斗士烧掉卫生间里的红色罐子引起喷头淋水才能把他赶出来……通过以后继续前进，夺回了黄色晶石！接下来的两个电板分别需要用走廊里的钢铁螳螂

丘耄耄	因为PG，我认识了掌机；因为掌机，我获得了乐趣。
读者资料	女，18岁，广东信宜市文化馆601（解放路44号），525300，QQ595835009

和灾兽切断房间里电击兽和电龙的笼子才能消失，并且电龙的房间需要由电击兽先照明。终于在这里的指挥室找到了被囚禁的イオリ，打败这里研究员的三只怪兽后和イオリ一起继续前进！



终于来到了塔的顶端，从这里开始，每一层将出现一个由暗暗团干事所看守的房间，在打败后，需要对房间中的水晶球进行破坏才能前进：

第二层，干事デゼル，使用怪兽是武士暴龙，黄色水晶球需用二层出现的隆隆岩的三级破坏能力破坏；

第三层，干事ケイノ，使用怪兽是鸭嘴暴龙，红色水晶球需用一层出现的水精灵的三级水能力破坏；

第四层，干事アイス，使用怪兽是超能斗士，蓝色水晶球需用二层出现的电龙的三级电能力破坏。

虽然打败了三个干事，但是还要接受三人的共同挑战——三只刚刚被打败的怪兽同时上阵！三只同时出现在屏幕上的结果就是拥挤，导致各自的能力不能完全发挥，所以慢慢地由小到大地处理吧。打败了三只怪兽，天才程序イオリ也暂时接触了危机，继续来到塔顶，为了解开下方的电板而到上方的操作室里进行调整的イオリ被困住了，接下来拯救世界的任务压在了阿林自己的身上！而此刻，世界各地的怪兽已经开始了混乱。

塔顶，这一切的幕后主使人出现了。アンヘル公司的老板。为了追求暗与黑的力量，他把这个世界当成了牺牲品。一圈打飞掉来搞笑的小丑，老板用黑水晶的力量从河马神殿召唤来了异世界的恶灵——夜游神，这家伙就是最终战前的热身了，不过不用担心电力，在最终战前会回复的，小心他的会跟踪的鬼火就可以了。黄红蓝三晶石终于集齐，而此刻老板也从黑暗世界中召唤出了最后的杀手锏——噩梦神！然而，在机器控制下暴走的噩梦神，却连BOSS一起吞噬在了黑暗中！只能靠阿林去对抗这个传说中的暗黑之神的精灵了——第一次上的时候不要做任何攻击，全是徒劳的，完全伤害不了它，抓住机会看看噩梦有什么攻击方式才是主要的。在无用的攻击下很快这次的进攻结束了。而就在一筹莫展之时，三晶石发挥了力量！不仅恢复了全部的电力，也可以对噩梦造成伤害了，这次才是最后的战斗，上吧！噩梦发招的停顿时间很长，所以并没有想象的那么难，更何况是一路战斗到现在的技术！捕获槽一半以后会出现黑色球体，注意不要碰到。

终于，噩梦神被打败后解放了，黑色水晶也被三晶石净化了，世界恢复了和平——而前来的博士从日记中找到了全部的真相，沉迷于暗黑力量的前代老板，迷失在暗黑研究中而给自己的孩子，也就是三代老板改名叫“黑”，而他的本名是“白”……这一切就当作是一场噩梦吧……目送走了重新思考人生意义的三代老板，本次最终任务终于胜利完成了！

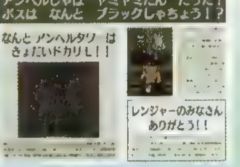
一切又回复了平静，阿林也回到了家中，接受着一路上众人的欢呼，接受着家人的祝福，从此，战队生涯上又增添了光辉的一笔！

通关资料画面后显示游戏数据统计，之后存档重新进入游戏，如果再次到アンヘル塔顶，还能再次欣赏到当初激战的情景。回到联盟，获得战队最高等级10级认证！同时获得「キャプチャアリーナ」入场券，这是一个类似于战斗塔的挑战场所，不仅一周目中曾经挑战过的强大对手们再次登场，并且实力已经上升到了逆天的境界，加上变态的车轮战规则，想要前去挑战的话一定要做好充分的心理准备！但是借用盟主的话来说，只有通过了这里才算是得到世界承认的合格的战队队员！你是吗？









李嘉浩	即使天天通宵，也要把PSP弄到手。
读者资料	男，17岁，广东化州市第一中学高二生物班，525100



樱花与迷宫的完美邂逅！

樱花大战系列一向以简单容易上手的系统、独特的lips系统和人设、剧情作为卖点，自从推出以来就有良好的人气，时至今日已经有一大批固定的用户群。相比之下，迷宫类作品则多以硬派而富有内涵的系统（和难度……）、极高的策略性和游戏时无时不在的紧迫感掳获玩家的心。日前，世嘉公司在ds主机上推出了这款樱花大战外传性质的迷宫类作品——《戏剧性的迷宫 樱花大战 因为有你》，官方表示，这是一款“门槛不高”的迷宫类游戏，即使是迷宫类新手也可以享受游戏乐趣。秉承这个设计理念，游戏的很多细节非常贴心，通关后的隐藏迷宫也不失水准，无论是樱战fan还是迷宫fan都不妨一试。

游戏的流程

与樱战和迷宫历代的流程相同，游戏的流程大抵是：作战指令室（进行战前准备，如调整道具、配置同伴等）——通过巡视（即“见まわり”指令）触发角色支线任务，通过LIPS系统提升角色好感度——正式出击（完成剧情迷宫，推进剧情）。通过各种任务事件可以提升角色好感度、取得道具和信息，而剧情迷宫里则可以收得历代樱战中的女主角们作为同伴，请尽量锻炼装备、培养同伴吧。值得一提的是，本作支持无线通信对战，用自己培养的队伍和朋友们对战，胜者将会获得豪华的奖品，败者也有安慰奖可以拿。

LIPS系统

LIPS系统是樱战系列的招牌系统，这次当然健在，而且仰赖ds的技能，这次还增加新的文字LIPS和老虎机LIPS。基本的LIPS发生时，会出现选项和时间槽（外围的红色边框），玩家需要迅速作出反应，不仅是选择的选项，剩余时间多少同样会对选择的结果产生影响；文字LIPS出现时，对话框里会出现到处乱飞的文字，需要迅速用笔按一定顺序点击文字使之构成一句话，在时间用完之前拼出正确的话即告成功；老虎机LIPS顾名思义就是摇老虎机，花样滚动





的图案并不快，而且惯性是固定的，也就是说可以目押决定结果，但辅以LIPS时间的限制，还是有一定难度的（顺路一提，作为本系列传统桥段的偷窥事件，想要成功偷窥并且逃脱需要完成一个文字+老虎机的二连LIPS，难度很高的=_=|||）。玩家在LIPS里的选择结果会影响到主角与诸位女主角的“信赖度”，信赖度的浮动影响到女主角们在战斗时的能力，信赖度越高能力加成就越高，攻略迷宫也就越简单，当然，信赖度还会影响结局CG，恐怕每代樱战都有人孜孜以求的要收集全角色结局CG吧（这是执念还是爱啊……）。

作战指令室

每次读档后人物都会出现在作战指令室，本章中收到的各位同伴都会在指令室里待命，和同伴对话就可以令其加入队伍或者离队休息(有些时候由于剧情未到或者同伴人数可以全部出击，也会没有配置部队的选项)，每个迷宫能够带的同伴人数不同，敌人的配置也千差万别，所以最好不要本着“我喜欢的角色就是最强的”这样的念头只练特定的同伴。如果之前同伴参加过战斗，那么她们的身上有可能会带有捡来的道具，与其对话选择アイテム可以进行道具的交付、接受和交换。与同伴同行或者对话时，上屏会显示同伴的状态，记得查阅。

平时，按下X键可以打开菜单，アイテム选项是确认身上的道具，可以按select键整理顺序，セーブ则是存档。在その他（其他）选项里可以观看人物状态、人物介绍等信息，还能够查阅图鉴和游戏指南，调整游戏设置的option选项也在这里。

剧情进行到一定程度后，仓库功能就会开放,仓库在作战指令室左下的房间，仓库里的NPC（蔷薇组的队员）对话可以存储或取出道具。仓库里的空间与迷宫是一样的，在这里可以进行道具的放置、投掷以及撕破口袋等动作。不过需要注意的是，在这里将药或者道具丢在同伴身上并不会起到效果，也不能增加友好度。

作战指令室的右上方是椿开设的商店，没用的道具可以处理掉，常用物品如回归封纸也可以买到，商店里的商品并不是不变的，每次剧情进展后都可以查看商店，时常会有有用的道具出售。

剧情发展到一定程度后，密码系统就会开启,与仓库左边的npc（加山君）对话便可以使用系统。密码系统的主要用途是救助同伴,在迷宫中被打倒的话,可以选择“发出救助要求”,这时会得到一组密码。从朋友那里得到求助密码后就可以进行输入，输入后，系统会生成一个和朋友被打倒的迷宫一样配置的“救助迷宫”，玩家可以进入此迷宫进行探险，若能成功到达朋友被打倒的地方便算作救助成功。需要注意的是，朋友被打倒的房间一定会变成怪物屋，所以救助时应做好准备。救助完毕后，玩家会收到一组表示救助成功的密码和救助成功的奖励，朋友输入此组密码后就能够复活，双方皆大欢喜。如果不能完成救助也可以取消，不会有任何负面效果。此外，官网和杂志上还会经常公布一些密码，输入这些密码可以开启特典迷宫（类似怪物猎人的下载任务），完成迷宫后输入得到的密码便可以获得奖品。



巡视（見まわり）

每段剧情正式出击之前，可以在所在地区进行巡视，在不同的地方巡视会遇到各种事件，能够得到物品、金钱或触发各种各样的事件……樱战系列传统的桥段偷窥（汗）也依然健在，不过比起以前系列的各作，这次偷窥的难度更高了（抖）。巡视过程中有可能会遇到使用mic的场景，比如对着mic呼唤角色的名字就可以叫出相应角色从而增加友好度。每次出击前可以巡回一次，如果想再次巡回的话需要进一次迷宫再返回基地（无论是clear迷宫回来还是用道具抑或阵亡回来都可以）。下面是在各地巡回时可能会遇到的事件列表，有些事件（比如捡到小钱）的触发地点是不固定的，得到道具的事件中也有可能得到不同的道具，最重要的一点，经常有一个地方同时有数个事件的情况存在，所以想要精益求精的话应尽量多巡回两次。在巡回中路过特定地点能够接到诸位女主角的委托，每个女主角都有自己的委托迷宫，迷宫的前几层随机，但出口处总有一个固定的谜题。完成迷宫的话就可以增加该角色的好感度，而且这类的委托迷宫其奖励都相对固定，反复完成迷宫便可以多次获得需要素材。

迷宫探索

万事准备就绪后，就要进迷宫探险了。探索迷宫的目的是找到通向下一层的楼梯，深入迷宫深处后打倒boss或者触发剧情。本作迷宫冒险和传统类迷宫一样，采取回合制，主人公每做一次行动，敌人和同伴也跟着动作，所以不单要关注自己的动向，还要及时把握怪物的行动，有策略地行动。随着回合数流逝，HP和SP会逐渐缓慢恢复，但满腹度则会下降，如果满





腹度降到0，每过一回合都会减少体力，十分危险。此外还有需要注意的是力量，这个数值每次进入迷宫都会重置，它影响主角的攻击力，力量降到3的时候攻击力会比8的时候低将近一半。要注意！在迷宫里被打倒，除了身上装备的武器其他道具都会失去，所以关键时刻不妨退却。这比起正统迷宫类游戏已经宽松多了，正统迷宫类游戏的主角级别是不能继承的，而且被打倒的话身上所有的道具都会失去——虽然难度下降了，但请随时保持危机感，疏忽=死，这是迷宫类游戏的铁则，也是迷宫的魅力来源之一。在每层的楼梯处都可以保存存档，不过存档保存后游戏就会结束，这个存档读取一次就会消失，所以不要指望S/L大法了。此外，作为樱战的特色，迷宫中踩中陷阱有可能出现LIPS选项，若能正确选择就可以规避陷阱。在迷宫里有时候会碰到加山君，可以花钱强化武器防具。

迷宫里的操作

十字键：主角移动

L键：显示快捷键列表，按照列表里的指示操作就可以实行使用必杀、射击等动作。

R键：切换斜向移动模式，按住R再走路就不用担心不小心按错，没能斜向移动了。

SELECT键：切换地图的显示模式，分别是不显示（上屏显示主角状态）、上屏显示和下屏中

央显示几种。
START键：调出光标。可以察看周围的状况。
Y键：将主角的脸朝向有人或者有怪物的方向。
B键：高速模式，房间里有敌人的时候无效，房间里没有敌人的话B+移动就可以一口气走到道路尽头或者通道出口，不过请慎用这个功能，有时候一不小心就按过去很多回合。
A键：攻击。
X键：打开菜单。菜单的内容如下。
アイテム：打开道具菜单。身上的道具只能存放两页，在这里可以查看、使用道具。各类道具的使用方法不同，弹丸可以击发，封纸可以念，武器可以装备……所有道具都可以放在脚下或者投出。随着游戏发展，道具中可能会出现黄色名称的“未鉴定道具”，此类道具的用途、效果和状态在没有鉴定之前是无法确定的，请慎重使用。
足もと：检查脚下，脚下踩有道具的时候就可以对道具进行操作。如果脚下是楼梯或者陷阱的话本选项就会变成“阶段”或者“陷阱”。
必杀攻击：查阅和使用主角的必杀技。必杀技需要消耗SP，没有SP便无法使用。
队长命令：对队伍进行命令，具体选项根据主人公不同略有差异，后述，也有几个共通的选项。スキル是查看队友的特技习得情况，而可以禁用、启用某项特技。かばう是保护，设定对某个队伍保护后，如果该队友受到致命的攻击，主角会飞身过去拦下攻击，使其无效，该队友的信赖度也会增加，每层有三次保护机会。如果主人公处于某种状态异常比如睡眠、被陷阱抓住脚的话保护是无法发动的。战略的撤退：败走回城，身上的道具除了装备中之外全部失去——和阵亡回来根本没区别，很鸡肋的指令。
地图表示：和按SELECT的效果一样。
其他：除了第一项效果等同于按START之外，其他都和在作战指令室里一样。

各具特色的同伴们

比起其他迷宫作品，本作最为独特的地方就是能够带领历代樱战中的女主角进行探索，同伴们的能力和性格各异，还有各自独特的“必杀攻击”。同伴之间还有“连携攻击”可以用。必杀攻击是消耗SP（HP下的回复）的强力特技，SP可以随着回合数的流逝逐渐增加。不仅是主角自己，诸位队友们也都有自己的必杀攻击，



她们会依据情况自动使用，如果觉得时机不恰当，也可以设定队友不使用必杀。

如果一个敌人同时处在两位我方人员的攻击范围内，任何一人对其发起攻击，都有一定概率进行“连携攻击”，此时画面会出现参与人员的CUT IN（特写），然后两人便同时攻击。连携攻击不仅是主角和队友，队友之间也可能发生，不单威力巨大，而且是必中的，十分值得使用。连携攻击的发动概率和主角与同伴的信赖度有关，同伴的信赖度越高发动几率就越大（就算不是和主角连携也是这样）。

以下是游戏中能够收到的同伴列表，培养谁最好并没有定论，最好还是依据具体情况随时调整队伍。

大神一郎
主角之一，第一章和第三章后可以操纵他。
通常攻击：用刀攻击，射程1格。
必杀技：
狼虎灭却·快刀乱麻【ろうこめつきゃく·かいとうらんま】
消费SP：35，必中高伤害攻击，范围前方一格。
修得条件：最初就会的必杀技。
狼虎灭却·天地一矢【ろうこめつきゃく·てんちいっし】
消费SP：40，必中高伤害攻击，范围前方三格。
修得条件：升级学会的必杀技。
狼虎灭却·刀光剑影【ろうこめつきゃく·とうこうけんえい】
消费SP：55，必中大伤害，射程无限，只要有敌人就能一直串刺。
修得条件：装备长枪类武器时使用必杀技。
狼虎灭却·天地神明【ろうこめつきゃく·てんちしんめい】
消费SP：70，必中大伤害，范围前方一格，伤害是快刀乱麻的两倍。



修得条件：盲目状态下使用必杀技习得。

特性：在队长命令里增加阵型选择，分别是风林火山。风作战是完全不顾敌人，紧密团结在队长身边；林作战是正常行动，这个作战有协力攻击容易成功的效果；火作战是攻击上升防御下降，队友会积极使用必杀；山作战是队友不移动，攻击下降防御上升，而且HP和SP回复速度变快。

大河新次郎

主角之一，第二话和第三话以后可以使用。

通常攻击：用刀攻击，射程1格。

必杀技：

狼虎灭却・暴虎冰牙【ろうこめっきゃく・ぼうこひょうが】

消费SP：35，必中大伤害，射程前方一格。

修得条件：最初就会的必杀技。

狼虎灭却・云雷疾飞【ろうこめっきゃく・うんらいしっぴ】

消费SP：40，必中高伤害攻击，范围前方三格。

修得条件：升级学会的必杀技。

狼虎灭却・光芒一闪【ろうこめっきゃく・こうぼういっせん】

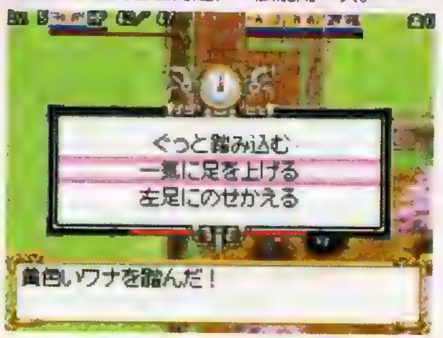
消费SP：55，必中大伤害，射程无限，只要有敌人就能一直穿刺。

修得条件：装备长枪类武器时使用必杀技。

狼虎灭却・六刀三略【ろうこめっきゃく・りくとうさんりゃく】

消费SP：70，必中大伤害，范围前方一格，伤害是暴虎冰牙的两倍。

特性：在队长命令里增加阵型选择，分别是心技体；在队长命令里增加HELP ME的选项。心作战是攻击力上升、防御力下降，协力攻击成功率上升；技作战是SP回复量上升，队友容易使用必杀，命中率也会少许上升；体作战则是和大神队长的山作战一样。Help me的作用是将所有队员聚集到自己身边，一层能用一次。



帝国华击团团员

真宫寺さくら

通常攻击：攻击周围，射程1格。

必杀技：前方一列贯穿攻击，可以通过墙角。

特性：通常攻击容易出会心一击。

备注：物理攻击力比较高。

神崎すみれ

通常攻击：正面三格攻击。

必杀技：同时攻击周围的8格。

特性：见到蜘蛛系敌人会逃走，受到近身攻击低概率反击。

备注：暂无。

マリア・タチバナ

通常攻击：前方远距离一格攻击，射程无限。

必杀技：双倍威力攻击，附加冻结状态。

特性：会使用跳弹攻击远处敌人。

备注：初期就有混乱和见切免疫技能。

アイリス（イリス・シャトーブリアン）

通常攻击：周围8格攻击。

必杀技：附近的队友HP中回复。

特性：见到鬼系敌人会逃跑。

特有指令：瞬间移动，可以移动到任意地点。

备注：必杀技大概能回复30%左右的HP。

李红兰

吴月云	精神上支持神游，经济上购买盗版。
读者资料	男，20岁，辽宁省大连市金州区公安局徐宏藻转吴月云，116100

通常攻击：一定范围内任意一格攻击，低概率附加特殊状态。
必杀技：敌一体造成大伤害,周围八格爆发伤害。
特性：无。
备注：必杀技会爆到自己人。

桐岛カンナ
通常攻击：攻击周围，射程1格。
必杀技：前方一格大伤害附带吹飞。
特性：见到蛇系敌人会逃跑。
备注：普通攻击有时出高伤害会心一击。

ソレッタ・织姬
通常攻击：攻击前方远距离一格。
必杀技：随机攻击房内所有敌人，次数不固定，威力和一般攻击一样。
特性：每过一层迷宫随机识别身上的一件道具。
备注：通常攻击具有魔法属性，打到魔反的敌人会反射。

レニ・ミルヒシュトラーセ
通常攻击：前方两格贯穿攻击。
必杀技：前方两格贯穿攻击,冰属性，威力两倍。
特性：一开始就会陷阱发现和陷阱回避。
备注：陷阱回避非常强大，值得使用。

巴黎华击团团员

エリカ・フォンティーヌ
通常攻击：远距离前方三向攻击(三条射线)。
必杀技：范围内队友HP大回复，SP中回复。
特性：移动时随机摔倒掉出道具（天然呆）；每过一层随机祝福身上一件道具。
备注：初期没有避免攻击同伴的技巧，要当心误伤。必杀大概恢复80~180血，sp会回复50上下。

グリシーヌ・ブルーメール
通常攻击：攻击周围，射程1格。
必杀技：前方正方形九格水属性攻击，威力2倍。
特性：见到章鱼系敌人会逃走。
备注：必杀攻击可以灭火，能对火属性敌人造成巨大伤害

コクリコ
通常攻击：攻击周围，射程1格。
必杀技：将敌人变成道具或者钱。
特性：能飞跃前方一格的障碍。
备注：必杀技变化敌人没有经验值可拿，能够识破伪装系敌人。

ロベリア・カルリーニ
通常攻击：攻击周围，射程1格。
必杀技：自身周围八格除了队友之外的地方产生火焰。
特性：攻击敌人有可能打落道具、不会被火伤、能够盗窃迷宫商店的物品（走过就会拾取，店员不会拦住出入口）。
备注：火会烧却周围道具，要注意。从迷宫商店偷窃出来有低概率被发现。

北大路花火
通常攻击：用弓攻击前方远距离一格。
必杀技：范围内敌全体小伤害+高确率睡眠。
特性：无法对火焰系敌人和鬼魂系敌人造成伤害（后者箭会穿过）。
备注：虽然必杀技说明是“有时会睡着”但其实催眠概率很高……

纽约华击团团员

ジェミニ・サンライズ
通常攻击：攻击周围，射程1格。
必杀技：火轮攻击前方远处一名敌人,附带吹飞。
特性：濒死时里人格觉醒，攻击力上升+无敌+中概率两次行动。
备注：必杀会给火属性敌人升级，要注意。

サジータ・ワインバーグ
通常攻击：攻击前方三格内敌人。
必杀技：攻击周围八格。
特性：见到狼狗系敌人会逃走。
备注：初期就拥有XX系敌人处理、无视等技能。

リカリッタ・アリエス
通常攻击：用枪攻击前方远距离一格。
必杀技：随机对范围内敌人攻击随机次数，每次威力不高。
特性：打到敌人掉钱概率增加，每层能够用一次“找食物”指令。
备注：“找食物”是随机移动到层内某处，回复hp和sp。必杀技可以通过对单个敌人多次攻



击发挥较高威力。

ダイアナ・カプリス

通常攻击：攻击周围，射程1格。

必杀技：范围内队友HP小回复，异常状态恢复。

特性：无。

备注：必杀技HP回复量只有10%，主要是恢复状态，但领悟对灵体系敌人技能后能对幽灵系敌人造成一定伤害。

九条昴

通常攻击：攻击周围，射程1格。

必杀技：范围内敌人小伤害+高确率混乱效果。

特性：能够穿越敌人和队友连锁攻击敌人。

备注：混乱敌人打倒其他敌人会升级，敌人太多时应斟酌。

其他成员

藤枝かえで

加入条件：通关后在帝剧2层巡视有可能接到委托，完成后加入。

通常攻击：攻击周围，射程1格。

必杀技：范围内队友三回合内无敌状态，但有一定概率失败，此时会导致全员陷入封印状态。

特性：无

备注：必杀有效时间比较短，亦有风险，需要小心使用。

加山雄一

加入条件：通关后在帝剧2层巡视有可能接到委托，完成后加入。



通常攻击：攻击周围，射程1格。

必杀技：范围内敌人全部消灭（没有经验值）。

特性：能飞跃到远方直线上的敌人身边攻击。

备注：必杀技虽然没有经验值但效果非常强大。

高村椿

加入条件：通关后在帝剧1层巡视有可能接到委托，完成后加入。

通常攻击：攻击周围，射程1格。

必杀技：对敌人附加盲目状态。

特性：无。

备注：无。

Y原由里

加入条件：通关后在帝剧2层巡视有可能接到委托，完成后加入。

通常攻击：攻击周围，射程1格。

必杀技：前方一列范围贯通攻击。

特性：无。

备注：无。

藤井かすみ

加入条件：通关后在帝剧1层巡视有可能接到委托，完成后加入。

通常攻击：攻击周围，射程1格。

必杀技：范围内敌人钝足效果。

特性：无。

备注：无。

メル・レゾン

加入条件：通关后在巴黎巡视有可能接到委托，完成后加入。

通常攻击：攻击周围，射程1格。

必杀技：攻击远距离一格。

特性：无

备注：加入条件有待确认，多数人反应是巡视シャノワール时发生。

シー・カプリス

加入条件：通关后在巴黎巡视有可能接到委托，完成后加入。

通常攻击：攻击周围，射程1格。

必杀技：前方一格伤害附带跳舞效果，跳舞状态敌人行动不能，但解除时会回复HP。

特性：无。

备注：加入条件有待确认，多数人反应是巡视シャノワール时发生。

ラチェット・アルタイル

加入条件：通关后在纽约巡视有可能接到委托，完成后加入。

DAVID 说是"家法伺候"，真的有人被伺候过吗？
读者资料 男，18岁，天津市河北区金海道金海花园2-1-401，300143，QQ：523279659

通常攻击：攻击周围，射程1格。
必杀技：周围八格伤害附带封印效果。
特性：无。
备注：无。

[illegible]

加入条件：通关后在纽约巡视有可能接到委托，完成后加入。
通常攻击：攻击周围，射程1格。
必杀技：身边敌人一体防御力下降。
特性：无。
备注：无。

吉野杏里

加入条件：通关后在纽约巡视有可能接到委托，完成后加入。
通常攻击：攻击周围，射程1格。
必杀技：在周围制造水泡，附加各种特殊效果。
特性：无。
备注：无。

杂谈心得



1.主人公不是超人

就算是实力完全强于层数的怪物，也尽量不要一对多的战斗，毕竟一对多的话，主角每行动一次怪物就会攻击主角很多次，如果怪物有各种糟糕特技的话就更危险了。被怪物包围时应迅速寻找过道、同伴掩护、靠墙等地点，以一对一战斗，打不过就跑为原则。

2.谨记先制攻击才是王道

要计算怪物和自己的距离差距，争取每次都让怪物送到自己枪口上，而不是走到怪物跟前，可以通过使用道具、空挥武器以及斜向移动来控制敌我距离，平常在过道里移动的时候也要警惕，不要一路加速跑结果被先制攻击。

3.运气永远都不在你这边

明明这下应该打死敌人，结果居然MISS了！本来能够不死的，敌人居然出会心一击！这地方只要不是夹脚陷阱就都好说，结果居然真叫我赶上了！迷宫类游戏经常要犯险，但这不是说鼓励冒险，能够稳妥的时候应该尽量稳妥。有可能miss的话，就按照会miss来算伤害，这个药有可能是负效果的话，就不要冒险饮用……这样的谨慎有助于长寿（笑）。当然，谨慎是必要的，但应该冒险的时候也不要犹豫，比如被逼入绝境不得不冒险的时候，身上有什么未鉴定道具就用了试试吧。总体来说，没麻烦别找麻烦，有麻烦别怕麻烦，这是铁则。

4.粗心是你最大的敌人

不要以为自己的实力和作战方针没有问题就可以高枕无忧了，粗心大意往往也会招来不好的结果，比如身上带着能将敌人传送的发明品就放心的突进，结果碰到了厉害的光弹反射系敌人；或者是很高兴的在加山君处强化了装备，却忘了强化后装备会解除，结果徒手陷入包围；因为同伴级别很高就一直带着，结果这个迷宫里的敌人正好克制同伴……还有复活药忘了从袋子里拿出来、按错键等等糟糕的疏忽，都会让人懊丧不已，所以请尽量认真的游戏吧。

5.没有毫无特点的敌人和毫无用处的道具

新碰上一种敌人，很容易就砍翻了，于是洋洋自得，下次碰到它的时候却被厉害的特技打败；道具上有个很不起眼的贯穿效果，结果射



出的弹丸穿过怪物击中了店主……这就是对怪物和道具效果理解不够造成的。第一次上当难免，但每次遇到新的敌人、道具或其他东西，都应该尽量弄清其效果和特性，平时注重积累，考虑时候才不会漏算。

秘技和有益信息

1.樱战中传统四大武器的取得

光刀无形：将ダマスカスソード+99交给迷宫中遇到的加山君继续强化就可以获得。

神剑白羽鸟：通关后在帝剧二层接受かえで的委托，在任务迷宫里获得。

神刀灭却：通关后在帝剧1层巡视，最后到舞台那个呼唤队友增加友好度的时候呼叫米田，有一定概率可以获得。

灵剑荒鹰：通关后在帝剧1层巡视，最后到舞台那个呼唤队友增加友好度的时候呼叫樱，有一定概率可以获得。

2.负负得正

被诅咒的药吃掉之后会有负的效果，如果将降级药、减力量药等药品诅咒，就会变成正面效果了。

3.巧用贯穿效果

药品可以投掷出去，如果将同伴排成一条直线,比如在过道中，然后装备有贯穿效果的装备，将有益的药品比如升级药、加血药、加能力药





等投掷出去，那每个人都能够收到效果。同理，将负效果的物品投向敌人也可以。

4.特殊合成装备

将能够打坏墙壁的パイルバンカ一四个进行合成，可以得到マッシュバンカー，作用是能够破坏墙壁，而且绝对不会破掉。

用帝都华击团之盾、纽约华击团之盾和巴黎华击团之盾进行合成可以得到英雄之盾，作用是防御力很高，装备此盾时所有同伴能力上升。

将浮云+幻想の小太刀+十手+村雨の短剑+ソードブレイカ一进行合成能得到二天一流の小太刀,作用是攻击力+25，防御刀。因为每把刀都有特殊效果，所以想要全部效果的话应该用言灵槽比较多的浮云或者村雨の短剑进行合成。

5.复制道具BUG

这个BUG会明显破坏游戏平衡，所以要慎用，对BUG反感的话就可以不看了。

a.首先将道具交给同伴A，然后切换画面。

b.从同伴A处拿回道具。

c.和同伴B说话使其加入队伍，然后再次对话，将之踢出队伍。

d.此时同伴A手中应该又有道具了，重复即可。

对战的规则

本作支持无线通信和WIFI对战，最多支持四位玩家。对战的规则很简单，开始后，诸位玩家都会被放入一个配置完全相同的迷宫，哪位玩家能够最先突破迷宫到达终点，就算是取得胜利，胜利者会获得相当丰厚的奖品（有可能是附加能力高达+XX的高能力武器防具或者实用的袋子，比如使用次数很高的强化/祝福袋或者合成袋），败者也会得到相应的安慰奖。值得一提的是，在对战模式里用掉的道具或者丢掉的武器，在对战结束后还能够复原回来，所以



无论有什么道具都可以放心使用——当然，与之相对的，迷宫里找到的东西也是带不回来的。

既然是对战，自然会有对抗的元素在内。在迷宫的对战中，封纸类的道具会有一部分性能发生变化，使用这些封纸就会给其他的玩家造成各种各样的麻烦。这一点和《大富翁》类游戏非常相似，进度越是靠前的玩家，被集中陷害的可能性也就越大，所以一开始就冲在前面未必是什么好事哦。

对战迷宫中，敌人的能力一般较强，而且因为有竞争关系的存在，所以谁都没有心情练级、打怪，大多数时候都是直接冲向楼梯，这种时候道具的整备就很重要了。前面已经讲过了，想在迷宫里生存，一定要做好遇到意外情况的准备，再加上联机时有被陷害的危险性，所以准备更要周全。比如考虑被围攻的情况，平时准备卷物或者无敌药，联机时候就要考虑被陷害口封的状态,拿上不需要用到嘴的瞬移枪或许会好些。有时并不方便看到其他人的进度（比如通过WIFI联机），为了安全起见，带上一些妨碍用卷物也未尝不可。迷宫的配置对玩家来说都很陌生，出现什么敌人也有一定的随机性，所以如何均衡自己队伍的实力就是个需要考虑的问题，大家自己在单人游戏时往往都有相对固定的队伍和道具搭配,对战时候不妨稍作改动。比如爱莉丝（アイリス），单人的时候凭借强大的瞬间移动能力和恢复技巧往往是强力的支援伙伴，但联机时往往会有鬼系敌人掺杂在其他敌人中出现，而且敌人又往往较强，落单的爱莉丝往往很快倒下。个人推荐带上ダイアナ·カプリス，如果自己陷入睡眠等特殊状态无法解除，她的异常状态恢复技往往能起非常大的作用。还有其他一些好用的队友比如北大路花火，她的特技是复数敌人陷入睡眠状态，能够迅速剥夺周围敌人的行动能力，意外被困时候往往很有效果（比如催眠敌人后换成“风”作战蹑手蹑脚的溜走），不过花火对火焰系和鬼魂系敌人弱势，所以最好还是搭配其他队友一起使用。加山君虽然是男人（汗，这是很多人不使用他的理由吧……），但他的无经验抹杀敌人必杀也是相当管用的。



如果能够改变过去，会对未来产生怎样的影响呢？本作中的世界是存在闭合因果链的，对过去某一个时间点上的任何事物进行改变，都会对未来产生非常重要的影响。过去必须被修改，却又无法把握未来的走向，在这种情况下，游戏主角只能一遍又一遍尝试以各种方法改变过去，将事情导向最好的结果，代价就是消耗他自己的时间。被修改的过去已然不存在，周围的人也不会对未修改的过去留下任何记忆，只有主角记得经历过的一切。如果你拥有这样一支时空笔，你会怎么使用呢？

NDS	KONAMI	2008.03.19
	AVG	1人/5229日元
时间空洞 寻找被夺走的过去	1Gb	



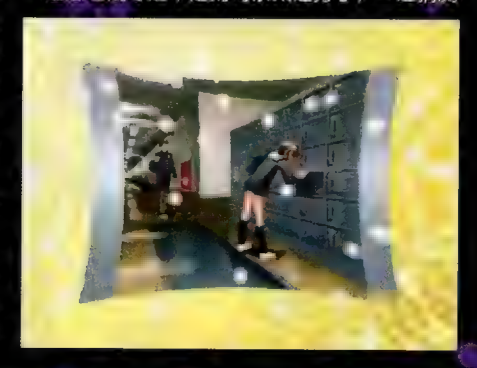
序章　新的一天

“好痛！”步郎的手背上被小猫四郎抓出了几道血痕，“我说你呀，能不能收敛一点，好不容易想给你洗个澡的说。”明天就是步郎17岁的生日了，他一直很想要一块手表，于是打算在晚饭桌上跟父母好好商量这个话题，也许他们会同意也说不定呢。楼下传来母亲的喊声：“步郎，下来吃晚饭咯！”和往常一样，母亲做的饭菜还是偏淡，父亲还是沉默寡言，只有在需要步郎递过酱油瓶的时候才会跟他说话。

母亲注意到了步郎手背上的伤痕，本来不过是寻常小事，父亲却一副大惊失色地反应问：“受伤了？被谁袭击了吗？”在得知事情真相后，又喃喃地说：“原来是被四郎抓伤的呀，吓我一大跳。”母亲却笑了起来：“哈哈，你把四郎惹火了吧，那个孩子可是很讨厌水的呢，说起来，保最近都没有来过呢。”四郎原本是保叔叔的宠物，按说父亲和保叔叔身为兄弟应该感情不错的，但是保经常上门来借钱，导致他们关系比较恶劣。

吃完饭回到房间，步郎发现房间的窗户被打开了，大概是四郎又跑出去玩过了吧，这样又弄得一身脏，不是白洗澡了嘛。过了一会儿，母亲又叫步郎下楼喝茶，刚走出房门，步郎就听到保叔叔和父亲争吵的声音，大意是保又来借钱，父亲不肯给，想轰他走，两人不欢而散。送走了弟弟之后，父亲突然提起步郎快要过17岁生日的事情，步郎以为这是个索要礼物的好时机，就开始说起想要新手表的事情：“我呢，有点想要一个新的手表，虽然价钱是贵了一点啦，但是毕竟是我重要的生日嘛，可不可以……”

说到这里，步郎发现父母两人并没有理会他，而是在自顾自地讨论别的事情，最后由父亲开口说：“明天，步郎，明天有事情要对你说，就在你17岁生日的时候。”“所以呢，明天要早一点回来哟，好不好？”母亲的态度突然让步郎觉得很生气，为什么他们都不肯听他说话呢，父亲先回房间去了，步郎对母亲发了一通火之后也把自己关进了卧室里。把四郎赶下床，步郎躺了下来，一边想着刚才是不是对母亲太过分了，一边猜测



父亲想要对自己说些什么，打定主意明天要跟母亲道歉之后，步郎渐渐进入了梦乡。

火灾现场，父亲横抱着失去知觉的母亲，跨入了一个诡异的空洞之中，步郎声嘶力竭地喊着："不要！爸爸！妈妈！回来啊！不要……"父亲却没有回头，而是和母亲一起消失在空洞之中。

"唔……"步郎从噩梦中醒来，发觉自己出了很多汗，四郎趴在自己身边，当他想要伸手拿毛巾擦汗的时候，却发现昨晚被四郎抓伤的手背竟然奇迹般的痊愈了，他还更进一步的发现自己的房间变了样，床单和地毯的样式都跟昨晚不同。四郎不知道从哪里叼来了一支笔，蹭着步郎，把笔放在他手中，步郎这才发现自己的床头多了一个空洞，和梦境中一模一样的空洞，他试着用笔去接触那个空洞，强烈的光线闪过之后，空洞消失了，而惊叫着的步郎脑海中闪过很多似曾相识的场景。



有人推开门问道："你怎么了，步郎？"回头一看，是保叔叔站在房间门口，他昨晚说过不借到钱肯定还会再来的，于是步郎试探着问道："是保叔叔啊，你来找父亲什么事情？"保的脸上出现一团疑云："你是不是睡糊涂了，而且还出了这么多汗……早饭已经做好了，你还是先去洗个澡吧，免得感冒。"面对保叔叔奇怪的态度，步郎大声问："保叔叔，我的父亲呢？我的父母都在哪里？"保的神色凝重起来："喂，你还没有想起来吗？要是知道他们在哪里的话我就不用这么辛苦了，他们不是已经失踪12年了吗？"

听到保这么说，步郎才隐约记起好像确实是这样，自己的双亲已经失踪很久了，一直以来都是保叔叔照顾他的，身为自由作家的保叔叔确实不容易。可是昨晚的事情是那么真实，真实到根本不像是一个梦境，到底哪边才是梦境，哪边才是现实，步郎嚼着早饭陷入沉思。一时间遇到了那么多奇怪的事情，步郎在去学校的路上还一直在想着，完全忽略了今天是自己17岁生日的事情，不过还是从好朋友三原的妹妹和织和她的同学九里祥子那里收到了生日礼物——一个座钟。

关于父母亲的去向，步郎决定再询问一下几个好朋友三原、四堂和五岛，结果从他们那里得到的信息仍然是父母在12年前失踪，不过有人提到步郎曾经说过小时候母亲经常带着他去点心店。放学之后，步郎早早地回家，把生日礼物放置在房间里的柜子上之后，四郎又过来蹭他，步郎发现四郎的项圈上系着一张折叠过的信纸，就顺手解下来看。纸上是这么写的：时空笔是时尾家代代相传的东西，条件齐备的时候时空笔就会发光，可以制造出时空洞穴，接着去学校的垃圾站，时间是5月7日7点前……

信里说的时空笔一定就是早上得到的那支笔，步郎打算按照信里说的去学校垃圾站看一看，已经是晚上10点了，他借口说要呼吸新鲜空气才打发了保叔叔的盘问，来到学校的垃圾站前，步郎发现放在上衣口袋里的时空笔开始发光，他用微微颤抖的手握住笔，凭空画了个圈，便制造出时空的洞穴，伸手过去，取出了放置在洞穴那边的另一封信和小盒子。这次的信里写着：洞穴的另一边连接着过去的一瞬间，开启的洞穴必须关闭，否则时间就会停止，开启洞穴的必要条件是使用者的"时间"，等到你能够熟练使用时空笔之后，请来帮助我们。另，小盒子里的东西是礼物，为了纪念第一次成功开启洞穴。——父亲留

步郎小心翼翼的打开盒子，里面的礼物正是自己"昨晚"想要的手表，他回到家，对懒洋洋躺在床上的四郎说："四郎，你还记不记得我昨晚帮你洗澡的事情呢？我还记得，记得对母亲发了火，我想那个和父母一起生活的世界一定还在继续，因为那是昨天晚上确实发生过的事情，有了时空笔，我一定可以找到那里……"

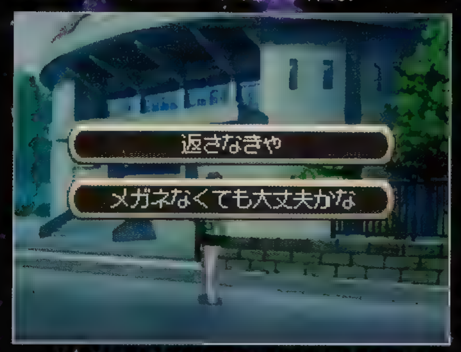
第一章 消失的一天

和前一天一样，步郎一边沉思一边来到学校，二宫老师注意到他精神不振的样子，鼓励了他几句，步郎才从纷乱的思绪中抽身而出。和织和九里兴冲冲地跑来问昨天的礼物怎么样，三原则取笑妹妹为了选礼物连自己的手机都弄丢了，叫步郎有空的话帮忙找找，粉红色的手机，上面带有小猪的挂饰。"那是小狗啦，小——狗——啦！"和织和哥哥斗起嘴来，九里一副很困扰的样子。

步郎脑海里再次闪过似曾相识的场景，等他

回过神来的时候，发现身边的三人不知所踪，这次是四堂急匆匆跑来找他：“步郎，快帮忙一起找人！”“找人？找什么人？”“和织呀，都已经失踪两天了！我去车站那边看看，你在学校里找，如果看到五岛的话，叫那家伙一起帮忙！”看着四堂努力跑出校门的身影，步郎产生了熟悉的异样感，就跟父母亲消失时的感觉一样，在他身边到底发生了什么事情呢？

步郎在鞋柜附近遇到了跟和织同班的男生，询问之后得知他最后一次看见和织是在前一天下午4点半放学的时候，当时和织好像在找东西的样子。学校方面由于学生的失踪事件而召开紧急会议中，所以学生们并没有上课，五岛那家伙果然坐在教室里，步郎注意到最后一排坐着一个陌生的女生，他看了她一眼后，女生就走出了教室。“喂，五岛，刚才那个女生是谁啊？”五岛满脸诧异地问：“什么谁啊，她是十二林啊！”



十二林？步郎明明记得不认识这个人，等等，感觉又好像认识，太奇怪了。五岛说做完习题之后就会帮忙去茶道部打听的，他与和织都是茶道部的成员，步郎就负责继续在学校里的其它地方调查。步郎向和织的同班女生打听到，和织失踪前曾和九里在一起，如果能够找到九里的话，也许会得到更多的消息。四堂那边完全没有线索，而步郎在车站前找到了九里。

突然出现的步郎把九里吓了一跳，她疑惑地问：“为什么时尾前辈会知道我的名字呢？”看到她的反应，步郎觉得她应该是从来没有和他说过话的才对，是忘记了？还是……步郎隐约觉得，他“昨天”收到的礼物现在应该已经不存在了。详细询问之后，九里断断续续说出实情，她跟和织原本打算一起存钱给步郎买礼物的，可是到了昨天选礼物之前，和织拿不出钱来，九里很生气，于是跟她大吵了一架，结果和织就失踪了，两人吵架的时间是在前一天的晚上7点，地点是在咖啡店黑之巢外面。

为了确认那个作为生日礼物的座钟还在不在了，步郎特地回家了一趟，柜子上空空如也，他恍然大悟——因为昨天晚上自己使用过时空笔，改变了过去，于是影响了今天，那么只要找到今天突然出现的特别事物，就应该可以解决问题。对了，十二林，她是今天突然出现在班上的，所以一开始才会觉得不认识她。步郎想起来十二林在教室外面的看板上贴过一张失物招领，他来到学校，按照失物招领上的电话号码拨通了十二林的电话，请她到学校来一趟。

十二林的态度很冷淡，她说昨天捡到的东西是一个信封，当时有个一年级的女生跟她撞在了一起，这个信封应该是她丢的东西。步郎马上明白了，信封里装的是和织本来要给他买礼物的钱，因为跟十二林相撞而丢失，所以引发了和九里的吵架，那么只要想办法把信封给昨天吵架时的和织，就可以避免她的失踪了。但是在此之前必须证明自己跟和织是认识的，才能从十二林那里拿到信封，步郎决定去找三原寻求帮助，就在他转身的一瞬间，十二林似乎冷笑着低声说：“事件本来就是不可能不发生的，所以我才会出现在这里啊。”

三原情绪很低落，坐在家门口的花坛边，翻看着过去的相册，简直就像是在寻找一张合适的照片作为遗像一样，步郎在相册里找到了一张自己跟三原兄妹的合影，就暂时借了这张照片拿去给十二林看。拿到和织丢失的信封之后，他去了黑之巢咖啡店外面，通过时空笔创造出洞穴，将信封传递给了当时吵架中的和织，然后心满意足的回了家。

四郎从窗口跳了进来，步郎想要去关窗的时候，发现三原站在楼下向自己招手，和织扯着他的耳朵叫他赶紧回家，然后大声说：“对不起哟步郎，明年一定会给你买更好的礼物的！”对了，这次的生日礼物是什么呢？步郎将视线转往柜子上，他看到了一张生日卡片，也对，和织拿到信封之后都已经那么晚了，哪里还有时间去挑选别的礼物呢？也好，事情顺利解决了，时空笔真是神奇啊，等到条件齐备的时候，一定可以将父亲母亲解救出来吧。



第三章 改变的一天

今天算是过得很平稳了，一直到放学后也没有发生什么特别的事情，步郎考虑去哪里收集关于父母亲消失的线索，却被三原四堂五岛一起拉去了黑之巢咖啡店。之所以大家经常来这里是因

为四堂迷恋上了在这里打工的八木小姐，不过作为咖啡店来说，这里也足够便宜就是了。八木小姐微笑着安排大家在固定的位置落座，像往常一样端来每个人喜欢的热饮和点心，四堂一边吃着蛋糕一边说："还是八木小姐最好了，不过那样的女孩子一个人走夜路会不安全吧，我要是能每天送她到车站就好了。这家店每天晚上8点半关门，如果我8点40在店门口等着的话……你们都看我干嘛？我是说笑的啦，八木小姐有自行车的啊，外面那辆橙色的就是，都说了是开玩笑了啦！"

步郎环顾四周，发现靠窗的座位还有一位客人，手里的报纸挡住了脸，步郎只能看到对方手上戴着一双白手套，让人觉得格格不入，步郎觉得自己和朋友可能过于喧哗让对方觉得不爽，那个人好像一直在注意这边的样子。八木小姐忙完之后，就过来和大家聊天："呐，四堂君你听我说哦，我昨天差一点点就死了呢！"四堂大惊失色，以为她受到了坏人的袭击，八木小姐却爽朗地笑了起来："啊哈哈，是我自己的疏忽啦……昨天我回家的时候，有一辆车上的货物咚的一下在我面前掉了下来，然后我就唰地来了个急刹车，结果其它的货物也哗啦哗啦咚啪地连续掉下来……如果不是有自行车刹车闸的话，我当时肯定已经死掉了，然后现在应该在举行葬礼吧？啊哈哈，说了不好的话呢！"

步郎注意到窗边的客人站起来走了，六条店长叫八木小姐去收拾客人用过的桌子，突然间熟悉的感觉袭来，眼前的景物又发生了变化——三原四堂五岛默然站在黑之巢外面，咖啡店的门上挂着"临时停业"的牌子，因为八木小姐在昨晚的意外事故中死去。步郎立即想到如果使用时空笔说不定能够挽救八木小姐，为了凑齐使用时空笔的条件，步郎首先去了事发现场的十字路口调查状况。

"就算改变这里也已经迟了吧？"十二林出现在步郎眼前，"在这里只能看到倒下的人而已吧？已经救不了她了，往更'过去'一点的地方去试试看吧，比如事故发生之前的某个时间……"在十二林的提示下，步郎猛然醒悟，在这里开启时空洞穴的话，洞穴对面的八木小姐也已经死去，必须从别的地方下手，满脑子都是拯救八木小姐想法的步郎，根本没有意识到十二林为什么会说出这样的话来。

步郎在图书馆前找到了和织与九里，问清楚她们昨天在黑之巢外吵架的时间，不，修正过之后应该是她们讨论选什么礼物的时间，九里清楚



记得当时是7点10分，因为礼品店7点就关门了，所以她们才送了生日卡片。得到确切时间之后，步郎回到黑之巢外八木小姐停放自行车的地方，使用时空笔开启了洞穴，事实是残忍的，八木小姐的自行车刹车闸被人切断了，所以才会遇害，也就是说这起事件根本就是有人蓄意策划的。好在八木小姐恰巧忘记将自行车锁的钥匙拔下来，步郎决定拿走钥匙，这样八木小姐晚上就只能步行回家了，应该不会在事故中丧生。

修正完这个过去之后，步郎又和三个好朋友一起在黑之巢咖啡店里有说有笑了，可是事情却没有预料之中那么理想，八木小姐昨天晚上目睹了一起事故，一个小男孩在事故中受伤，男孩的小狗不幸死亡。步郎没有想到自己修正了过去之后，虽然避免了一起事故的发生，却又造成了一场新的事故，他决定再次对过去进行修正。

这一次步郎在事故现场看到了一个在电线杆下放花纪念爱犬的小男孩，他的名字叫十一谷，他的小狗约翰被卡车上翻倒下来的冰箱砸死，步郎问清卡车驶来的方向之后，再去向八木小姐打听其它情况。很意外的，步郎看到一只花色跟四郎一样的猫在电线杆下玩弄着什么，当他走近之后，发现那只猫确实就是四郎，四郎脚爪下的一团光球飞了过来，被时空笔吸收进去，步郎顿时觉得身体轻了一些。

根据八木小姐的回忆，她在事发之前见到那辆车装货，并且当时图书馆的十仓也正好经过那里。再向十仓打听，她说当时她是因为家里的酱油用完了而临时出门去买，具体时间是在晚上8点40分左右。掌握必要的情报之后，步郎来到事故车停靠装货的地方，通过时空洞穴，发现了车上用于固定冰箱的绳子没有系紧，必须对此进行必要的修正，虽然父亲说过使用时空笔的必要条件是使用者的"时间"，但是为了修正自己亲手造成的错误，步郎宁愿以自己的时间作为代价。

令人意想不到的事情就在此时发生了，步郎使用时空笔之后，时间明明就应该停止了，可是除了他之外，还有别的人能够在时间停止的状态下活动，这个人就是在步郎第一次使用时空笔后凭空出现的十二林。十二林静静地看着步郎的一举一动，脸上露出悲伤的表情，她说：“你就是用那支笔，在我们现在看到的‘画面’上，对过去进行修改的吧。可是我们看到的‘画面’，却是已经被别人修改影响后的结果，其中也包括对你产生的影响。我不会阻止你，至少现在还不会。”

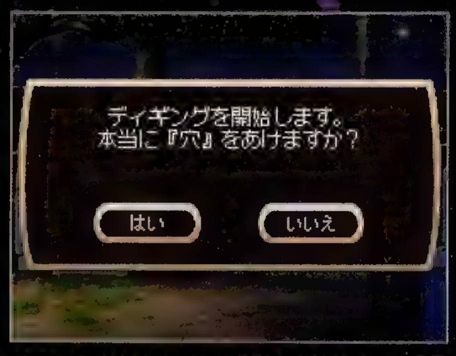
这一次，终于阻止了事故的发生，但是坐在黑之巢的四堂仍然闷闷不乐，原因是一个叫七泽的男人出现在咖啡店，八木小姐说着自己的自行车钥匙找不到了，而且刹车闸也坏了，叫七泽准时来接她下班，这也就宣告了四堂的失恋。虽然觉得对不起四堂，但是至少这次没有任何人受伤和死亡，已经算是得到不错的结果了吧，步郎回味着十二林的那番话，突然意识到拥有时空笔的人也许不止自己一个，他浑然不知自己已经被某个人视为妨碍者，可能会被暗中除掉。



第三章 回忆的一天

坐在图书馆里，步郎考虑着要不要和十二林详细谈谈，五岛注意到他脸上犹豫不定的表情，就开口问他有什么心事。步郎踌躇了一下，决定把自己的真实感受告诉五岛：“五岛，你还记不记得我问过你们关于我父母的事情，实际上‘父母失踪12年’这个状态是最近才产生的，我觉得自己前一阵还跟他们一起生活过，这不是梦境，也不是妄想，是真实发生的事情。”有那么一瞬间，五岛露出了恍然大悟的表情，步郎以为他理解了自己的处境，可五岛却说：“你说的这些事情，我觉得可以用平行世界假说来解释，你可以在图书馆里找找这方面的书，话说以前我们的秘密基地里还有一本这样的书呢……”看来五岛是完全会错意了，两人窃窃私语了一会儿之后，三原突然打来电话，告诉他们一个无异于晴天霹雳的消息——四堂杀人了！

两人匆匆赶到黑之巢的时候，只看到三原拼命制止情绪失控的四堂，旁边的地上有一大滩血迹，十一谷闷闷不乐地坐在旁边的花坛沿上。根据现场情况和三人的说法，步郎大致整理出了头绪，四堂原本打算去黑之巢坐坐，却看到了八木小姐的恋人七泽，当四堂走出咖啡店的时候，十一谷正好带着约翰散步路过，约翰冲着四堂狂吠



起来。怒从心头起的四堂出手教训了约翰，正打算教训十一谷的时候，七泽制止了他，两人激烈争吵起来，三原正好目击了四堂刺伤七泽的那个瞬间。现在七泽已经被送往医院急救，八木小姐也跟着去了，刺伤七泽的凶器不知所踪，约翰不知道跑去了哪里，四堂虽然已经平静下来，却害怕得要死，一直在说：“不是我的错，不是我的错……”

五岛让三原照顾四堂，自己和步郎去寻找约翰，按照目前的状况来说，四堂很有可能会被定下蓄意伤人罪，就他们对四堂的了解来说，生性懦弱的四堂不会被情绪冲昏头脑做出这种事情。两人决定先去车站前寻找约翰，他们在那里遇到了十二林，她说没有看到有狗经过，五岛带着步郎来到他们以前的秘密基地，这里已经开起了一家工艺品店，五岛说：“四堂变得不对头其实是从那个时候开始的吧？”

在五岛的提示下，步郎隐约回忆起了以前发生过的某件事情，当时他们四人在秘密基地养了一条狗，取名叫阿白，大家每天轮流照顾它，当轮到四堂的某一天，因为他的疏忽，阿白在台风天气因为落雷而死亡。两人在十字路口找到了约翰，五岛和狗的相性意外的好，顺利把约翰带回了黑之巢。七泽抢救无效，四堂决定去投案自首，只剩下三原和十一谷还在黑之巢等着他们。

约翰在店外面突然狂吠起来，步郎注意到自行车旁边的地上放着一把沾血的钳子，看来这就是凶器，可是这种钳子一般是用来切断金属丝用的，为什么会掉在这里呢？就是因为这把钳子掉在了这里，四堂才会用它刺伤七泽的吧，步郎决定将这个钳子从过去抹消掉，这样就不会发生惨剧了，这一次他通过时空洞穴在八木小姐的自行车旁拿到了钳子，才猛然发现这个钳子之所以会掉在这个地方，是因为有人故意切断自行车刹车闸后扔在这里的。

拿走钳子之后，事情却朝着相反的方向发展

了，这一次是七泽打伤了四堂，原因仍然是十一谷的爱犬约翰，步郎与五岛急忙赶往车站，打算去医院探望四堂，早就等在车站的十二林问步郎修改的结果满不满意。虽然听不懂两人的对话，但五岛仍然询问步郎他说的“修改”到底是指什么，步郎就把关于时空笔的事情和盘托出，五岛相信了，但是除了拥有者的步郎之外，其他人看不到时空笔。五岛积极帮助步郎推敲修改的可能性，既然在黑之巢对钳子进行的修改无效，那么就追溯更远的起因吧，步郎终于想到，只要解救原本在台风中死去的阿白，就有可能拯救四堂。

两人去图书馆查到了落雷事件发生的具体时间，然后前往曾经是秘密基地现在已经建起工艺品店的那个地方，由于店长以前跟他们上过同一所学校，说起二宫老师来还感慨良多，所以特许他们进入内厅。在步郎开启时空洞穴之前，五岛曾要求步郎为他使用这个能力，帮他修改考试结果，但是步郎认为当务之急是先救四堂，就答应五岛日后再兑现。步郎切断了拴住阿白的绳子，让它顺利躲过了当年的那场台风，而受到影响的现在，五岛从步郎身边消失了。步郎离开工艺品店之前，店长很热情地跟他交换了名片，他丝毫没有注意到这个姓一柳的人有着一些不寻常的地方。

四堂非常喜欢阿白，就一直养着它，在熟悉的黑之巢中，步郎发现少了五岛的身影，他才知道五岛受到修改过去的影响，已经从学校辍学了，做起了帮人溜狗的兼职，虽然救了四堂，但是却对五岛产生了这种影响，这是步郎怎样都不会料到的。十二林找到了步郎，她早就料到步郎无论对过去进行怎样的修改，都始终不会出现让人满意的结局，她还告诉步郎，她认识曾经拥有这支时空笔的人。想到除了父亲之外，保叔叔也有可能曾是时空笔的使用者，步郎决定要找个时间好好问一问保叔叔，却完全没有预测到自己会被卷入关于保叔叔的复杂事件中。



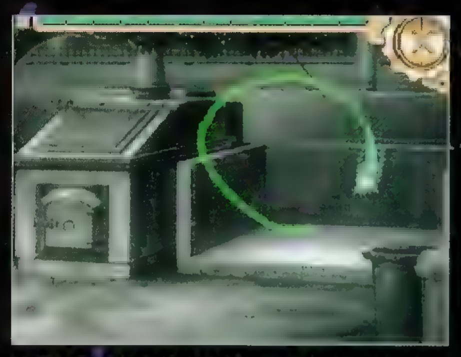
第四章 遥远的一天

保叔叔泡完两杯咖啡，然后坐下来一边看报纸一边回答步郎的问题，不论步郎怎么旁敲侧击，保叔叔都好像完全不知道时空笔的存在，步郎索性将时空笔放在桌上，保叔叔似乎也看不到。步郎不死心，继续追问道：“果然还是由于某种事物的存在，我的父母才会失踪的吧？”保挑了一下眉毛回答：“你父亲是个罗嗦的家伙，他被卷入怎样的麻烦里我都不会觉得稀奇的，不过说起来似乎有那么一件事，你的父母追查过以前的某起交通事故，我同校某个学生的母亲在当时的事故中死去，那个学生姓一柳，他自己也离开学校而下落不明。你的父母就是因为追查这件事才失踪的，从这个角度考虑的话，也许会比较接近真相吧。”

一柳这个名字最近好像在哪里听到过，步郎突然想起来，那个姓一柳的工艺品店店长曾经说有两个女孩来买座钟作为礼物送给要过生日的学长。“啊！”步郎突然被自己发现的某个事实震惊了，座钟作为礼物的那段过去已经被修改过了，座钟是不可能仍然存在的，除了拥有时空笔的步郎，其他人不可能拥有与之相关的记忆才对。为了确认礼物的情况，步郎跑回自己的房间，果然，放在柜子上的礼物明明就是生日卡片，哪有什么座钟，能够与步郎拥有相同记忆的人，必定不被时空笔的使用规则所约束，也许是像十二林那样神秘出现的人，甚至有可能是另一位拥有时空笔的人！

步郎找出一柳的名片，递给保叔叔，保叔叔满不在乎的接过名片，看了一眼之后，神色立即变得凝重起来，喃喃地说：“这个混蛋，难道又回到这个镇上来了？”步郎告诉他一柳在学校附近开了工艺品店的事情，保叔叔决定找一柳单独谈一谈，他坚决不要步郎跟他一起去，由于走得匆忙，他忘记将书房的门锁上，步郎在书房里找到了更多惊人的秘密。

在一本高中毕业纪念相册里，步郎看到了保叔叔和一柳的照片，两个人明明就是同龄人，但是保叔叔现在看来依然年轻，一柳却已经老态龙钟了。另一张照片引起了步郎的注意，照片上的人是十二林，无论她的长相还是名字，都是和自己认识的那个十二林一模一样的，难道那个十二林是本人？步郎将相册放回书柜的时候，从里面滑落出一个小小的沙漏。一本父亲曾经用过的笔记本上的某一页，有着粘贴剪报的痕迹，下面写着某个日期，是35年前的3月23日。还有一张很旧



的备忘录纸上写着这样的话："当后继者成长到17岁时，时空笔的拥有者就要改变，改变拥有者的理由是时间，使用时空笔需要消耗拥有者的时间，同一个人无法一直持续使用下去……"步郎终于明白作为必要条件的拥有者的"时间"实际上指的是寿命，这么一来就可以说得通了，一柳明明是和保叔叔同年龄的人，一定是由于反复使用时空笔才变成现在这种老头子的样子了吧，父亲也是看起来明显比实际年龄要老的人，也是受到时空笔的影响才对。

这一次步郎脑海中闪现过的场景非常强烈，一个是车祸现场，一个是有人从教学楼坠落，为了弄清楚这两件事，步郎展开了调查。在图书馆调查过去的新闻，得知当时的事故是一辆客车撞上了公路边的围栏，事故中有两人死亡一人受伤，死去的人是客车司机和名叫一柳奈绪子的女性，受伤的人是那位女性的孩子一柳清作，也就是现在的一柳店长。步郎决定修正这个过去，就来到客车出事的地方，步郎试着向时空洞穴的对面呼喊，一柳奈绪子很平静的应答，并且告诉步郎她也是时空笔的拥有者，由于当时司机已经死去，步郎只能救得了她们母子，在一柳奈绪子离开客车后，步郎关闭了时空洞穴。

在步郎修改过去完毕后，与一柳单独见面谈话的保叔叔并没有得到他想要的答案，在他走出工艺品店时，撞见了路过的十二林，两个人都惊讶万分的时候，一柳把十二林强行拖入店里，然后也对过去进行了修改。步郎回到图书馆调查事故新闻，仍然看到了一柳奈绪子死亡的结果，之前明明就让她离开了出事的客车，为什么没能救得了她呢？步郎再次救了一柳奈绪子之后，决定回家把整件事情重新好好考虑一下，这一天实在是太累了。

直到第二天起床，步郎仍然觉得身体很沉重，也许是时空笔使用过度造成的，他在学校见到了十二林，两人说起救一柳母亲的事情，无论多少次改变过去也没能起到效果，十二林提出了另一个方法：通过时空洞穴将对方带到现在来。这么做唯一的影响是穿越时空洞穴的人将脱离时间的约束，十二林就是被某个人带到了现在，当她将要说出那个人的名字时，一切都被改变了。

这一次的现在，步郎自己一个人生活着，他在黑之巢咖啡店的外面见到了十二林，两人进入咖啡店，向店长六条打听保的下落，店长说这家店最早就是保开的，但是后来由于某些原因，他被杀害了，六条店长才接收经营起来，店名黑之巢仍然沿用当时的名字。说起店名，十二林非常清楚它的来历，黑之巢三个字用片假名写出来，正好是时间之神的名字，十二林这么清楚保叔叔起店名的用意，一定跟保叔叔关系很好。

步郎查到了保叔叔被杀害事件的时间地点，前往被害现场，利用时空笔从他的遗体手中拿走了一张纸条，那张纸条就是自己和一柳交换名片时写的，所以杀害了保叔叔的人一定就是一柳。修改完这段过去之后，步郎回到了家里，依然不见保叔叔的身影，说明之前的这次修正根本没有起到效果，必须从别的方面来下手。步郎跟身边认识的人详细交谈之后，总结了一些使咖啡店经营更好的点子，记录在一张纸上，然后通过时空洞穴把这张纸交给了当时为咖啡店而苦恼的保叔叔，这一次终于有了成效，保叔叔一直将咖啡店开到了现在。

精疲力尽的步郎回到家，接到了一柳打来的电话，他叫步郎第二天早上6点去当年的客车事故现场，如果步郎拒绝的话，他就要继续与步郎作对，修改过去让步郎周围的人的生活发生变化。

第五章　决定的一天

步郎如约来到客车事故的现场，等待他的是神色严肃的一柳，一柳的话让步郎彻底震惊了："你为什么要一次次的杀害我的母亲？！当初母亲之所以会出事故，就是因为你父亲要见她，而如今你又用同样的方式来杀害她！快回答我！不要再折磨我可怜的母亲了，我的身体和心灵都已经到了极限，如果你不愿意给出答案的话，我就只好让你消失了！"步郎虽然解释说自己当时确实是救了一柳奈绪子，但是却苦于拿不出证据来，一柳动了杀机，手持小刀向步郎扑了过来，保叔叔及时出现保护了他。双方的立场变得很奇怪，一柳坚持认为步郎和他的父亲杀害了一柳的母亲，而在步郎看来，一柳才是让父母失踪的罪魁祸首，拥有时空笔的双方陷入了奇怪的纠葛之中。

一柳拿出时空笔说："既然如此，我就只好这么做了！""不要啊！"十二林的声音响了起来，"快阻止他！"可是已经晚了，一柳越过时空洞穴，去了那个车祸发生的时间和地点。经过这一次的重大修改，步郎的生活再度变化，又变成和身为自由作家的保叔叔一起生活了。十二林打来了电话，叫步郎到曾经是工艺品店的地方去，她有很多话要告诉步郎。

十二林是在16岁的时候穿越时空洞穴的，带她来的人是步郎的父亲，当时她从教学楼上坠楼，但是睁开眼睛的时候却毫发无伤，正是因为步郎的父亲打开了时空洞穴，所以十二林一直都保持着16岁时的样貌。步郎的父亲答应过十二林，等到找出避免她死亡的方法后，就送她回到过去，可是在等到这个结果之前，步郎的父亲就失踪了。在时尾一族无法帮助十二林的情况下，一柳接近了她，利用她来监视成为时空笔继承者的步郎。叙述完这些之后，也到了步郎要去上课的时间，而十二林却并未成为那所学校的学生，所以她打算四处收集情报来帮助步郎。

当步郎走进教室的时候，他简直惊呆了，三原四堂五岛都不在教室里，而站在讲台前的竟然是一柳，他的好朋友们由于12年前秘密基地的火灾而死去，步郎也在火灾中烧伤，手背上留下了伤痕。步郎去图书馆调查了火灾事件的详细情况，断定蓄意纵火的人是一柳，于是就抹消了那场火灾的存在。虽然救了自己的朋友，但是仍然无法改变一柳成为老师的事实，按照一柳的说法，当他穿越时空洞穴的时候，原来的那个一柳就消失了，而他现在取代了二宫老师，可以向步郎展开新的复仇。

一柳在步郎周围制造了一起又一起事件，几乎把步郎逼入了绝境，在十二林的帮助下，步郎艰难的化解了这些难题，并且从火场中救出了父母，以前在梦境里看到父亲抱着母亲穿过时空洞穴，这个情景又真实再现了。穿越了时空洞穴的父亲失去了使用时空笔的资格，一柳疯狂的想要杀死步郎，一旦步郎死后，时尾家就再也没有人可以加害一柳的母亲了。十二林用身体为步郎挡住了那致命的一刀，她的身体渐渐消失在众人眼前，只留下平时戴着的沙漏挂坠项链。一柳来到客车事故现场，企图再次开启时空洞穴，步郎为了阻止他，奋不顾身地撞了过去，时空笔从一柳的手中掉落，一柳的身体向着悬崖下坠落，虽然步郎和父亲拼命抓住了他的手，但是一柳的手却从白色手套中滑出，他一直向着下面坠落，坠落……



第六章 结束的一天

步郎醒来的时候，发现自己躺在医院里，身边是温柔守候的母亲，父亲大概在和保叔叔讲关于时空笔的事情，一柳坠崖后生死未卜，从那个高度来看，也许没有生机了。回到家里之后，步郎开始整理头绪，因为答应过十二林一定要救她的，根据父亲提供的线索，之所以带十二林穿越时空洞穴，是因为十二林坠楼后的三天，深爱她的保叔叔在学校上吊自杀了，为了抹消两起悲剧的发生，父亲才做出了这样的决定。

步郎做了跟父亲当年一样的事情，将坠落中的十二林带了过来，接着追查下去，事情越来越离奇，将十二林从楼顶推落的人是一柳，因为十二林拒绝了一柳的表白导致他怀恨在心。一柳的母亲曾经为了修正这个过去而做出了各种努力，但是无论如何修正，十二林都会被一柳以各种方式杀害，为了弥补这个错误，一柳的母亲决定给过去的自己写信，让自己乘上那辆出事的客车，这是一种奇特的自杀行为，但是仍然没能修正过去的错误。

保下定决心，叫步郎通过时空洞穴将自己送到过去，他要亲手拯救坠楼的十二林，虽然未死的一柳前来阻挠，但是这一次的修正终于让事情向着最好的方向发展了。步郎重新和父母生活在了一起，好朋友们也一如往昔，保叔叔和十二林一起经营着黑之巢咖啡店并且结为伴侣，行凶未遂的一柳跟随母亲离开了这个地方。

步郎最后要做的事情，是将过去的状态一一恢复，把父亲的信和作为礼物的手表放在学校垃圾场，在过去的自己房间里开启时空洞穴，把小纸条和时空笔固定在四郎的项圈上，然后将四郎轻轻放在时空洞穴的另一头，他轻轻地说："加油吧，过去的我！"



NDS	Nintendo	2008年2月28日
	ACT	1人~3人/5040日元
灵光守护者		1024Mb

弓箭手ガンナス

◆职业概述

以弓和铳为得意武器的远距离支援型职业，理所当然的是real系（啥？）……我是说，高回避，低装甲，高机动职业。弓手有一些辅助支援性能，但最令人注目的还是对杂鱼战时的高泛用性、广范围和对boss时的支援、干扰效果。两速对于弓手来说非常重要，移动速度是保命的重要能力，攻击速度则直接关乎命中率（因为距离的关系），请尽量提高。

◆能力分配

弓手是最好加点的职业之一，因为弓手几乎所有的能力都和器用有关，所以初期加点大可以全部加到器用上。如果采取全器用加点，一周目内，大部分的杂兵物理攻击命中率都不会超过20%，非常安全，但随着难度的提升，会使用特殊攻击的敌人逐渐增加，一些敌人（如boss）的物理攻击命中率也直线上升，为了保证生存力，应从40至50级开始适当加强体力。对于HP



低下的弓手来说　　　　，被击飞追击往往意味着阵亡，所以体力应以不被杂鱼一击break为准，后期还可以带上紧急回避以防不测。魔力方面，配合魔力吸取装备和道具完全可以自给自足，加到20足矣。

◆弓箭手的技能搭配

蝴蝶身法和弓、铳精通是必要的被动技能，尽量早点加满为好，由于有矢弹连锁的存在，贯穿的定位非常尴尬，有多余点数可以加一些。

◆1.以弓箭为主

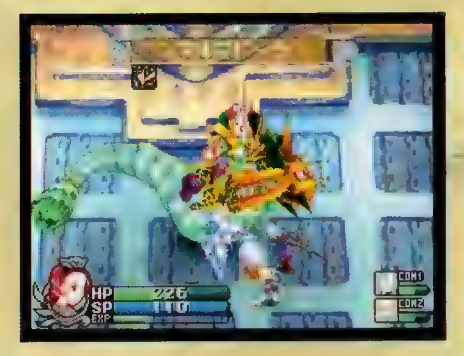
弓箭的优点在于发射后没有硬直，缺点则是技能伤害力稍逊，弓箭系值得注目的技能不少，尤其以rank2的石化箭和二连射出众，前者耗费少，概率高，效果强悍，后者威力不错，消耗也不多，后期可以代替普通攻击使用。

探索、对杂鱼用：石化箭+二连射+矢弹连锁+依情况而定

石化箭的效果非常显著，如果敌人土耐性不高的话，基本上一两箭便可以将敌人石化，配合矢弹连锁的效果，往往可以一下做出大片的石像。石化的敌人防御力会降低，配合二连可以一举对敌群造成打击，十分可靠。至于第四技能，初期速度有限时可以使用加速；恢复陷阱在初期效果明显，可以作为战后恢复手段；后期敌兵伤害增高，可以用紧急回避提高安全性……有很多思路。

对BOSS战，持久战用：爆发矢+紧急回避+迟缓陷阱+狙击。

对boss战也有两种情况，一种是有同伴挡住时，这时应以全力输出破除护罩为主，攻击力



高的二连射和狙击是很好的选择，也可以射爆发矢，爆发矢伤害很高，吹飞效果明显，但使用时一定要以安全第一为念。也可以使用钝足矢、麻痹武器等技能辅助。如果同伴退却，弓箭手就要以游击保命为主了，可以采取逃走+迟缓陷阱、手雷，等对手露出破绽再射击的方法，还可以用钝足矢+爆发矢、狙击乃至放完毒矢后游走等战术，但无论哪种方法，危险性都是有一些的，所以谨记要带上回避技，看看情况不好还是逃走，硬拼不划算。

◆2.以铳为主

铳的优点在于开枪后自身会向后移动，对于走位挺有帮助，但代价就是硬直比弓高一些，连射性能略逊弓，不过初期技能的伤害很理想，迟缓弹、气绝弹等技能更是boss战重宝。

杂兵扫讨用：矢弹连锁+扩散弹+二连射+看情况而定。

同样只是个大致思路，矢弹连锁是杂鱼战最佳技能，可以配合气绝弹、高威力的火属性弹、强击弹等使用，与弓不同的是，铳的近身射击爆发力惊人，手雷性能也绝佳，所以中、近距离也有很好的伤害手段，不过安全性也是个问题……果然是微妙。

对boss战用：迟缓弹+手雷+风陷阱+紧急回避。

手雷和扩散弹威力惊人，在boss被同伴吸引时用来破罩最适，只是后期boss往往都会周身都有判定的攻击技如气场，风压等,所以出手机会并不是很多。迟缓弹效果非常出众，无论是solo还是配合队友都能起到很大作用，必备。独自游击的时候和弓一样打了就跑，有迟缓弹的强大威力，气绝弹、迟缓陷阱也没太大必要了，不如用手雷或者break效果为打上大的风陷阱进行牵制。

◆注意事项

同伴方面首先要考虑的就是男主角，初期的吸引怪物火力和后期的增加HPSP上限都与弓箭手相性非常好，本身也是能顶的角色，一定要带上。装备方面，首先要考虑的是增加移动速度和攻击速度，其次可以追求HP和SP吸收，HP和SP可用珠子提升。需要注意的是，弓箭手的远射程算是双刃剑，从远方打击敌人的时候最大的问题就是看不清敌人的动向，所以对付会用大范围魔法的敌人（如英灵）和攻击长度超过一个屏幕的敌人（如act4的boss，大锤子的攻击距离极长）要分外小心，谨记，活着才能有DPS。

战士バトラス

◆职业概述

有着最高HP成长的职业，能够使用片手剑，大剑和双刀三系武器，在各个方面都有着十分不错的表现。值得一提的是这个职业有着各种各样的被动技，练起来非常简单。不过，由于某个技能的存在，战士经常会被形容说是“一个很无聊的职业”，战士的装备配合只要突出战士特色就可以了，增加体力、HP、抗性和攻速的装备都很适合战士，二周目以后抗性也是非常重要的，建议尽量提升，有时候牺牲一两点技能来换取全抗性也未尝不可。

◆能力分配

战士的使用思路就是近战搏杀，所以体力和腕力就是重点的培养方向，不过一点不顾及器用也不好，建议还是从每两次升级里分出一点给器用，配合被动技能的回避率上升，多少都能派上一些用场。

◆战士的技能搭配

自己得意武器的技能精通自然是要考虑的，斗志系有着非常丰富的被动技能,其中レイジ+カウンターレイジ的组合性能非常优异，能够





让战士在实战中的能力提升相当大的档次，回避上升和break恢复也是战士的重要技能，在持久战缠斗里效果显著。高难度下耐性值补正会令耐久下降，这时加点耐性上升就可以有效弥补耐性方面的不足。铁的意志是装备动作越少技能威力越高，不过使用这个技能会让战斗变得很无聊，是否要用就看个人喜好了。自我强化技战士之吼和削弱技威吓的效果也非常明显，值得投点。

◆大剑流：

比较实用的技能有ワールウインド、ハンマーヘッド等，都比较适合用来清理杂鱼，其实大剑、斧子和锤子的差别就只在RANK4的技能上，个人还是比较偏好有着气绝效果的ワールウインド，顺带一提，战士锤技里面的某个动作近似怪物猎人里锤子的动作啊……双手武器的缺点就是攻速慢，在高难度下一旦被抓住破绽就会受到重创，所以增加攻击速度和SP吸收（因为比起普通攻击，BOSS战用技能的性价比比较好）的装备一定要有，レイジ+カウンターレイジ也是相当必要的，平时清理杂鱼可以用具有显著打上效果的ハンマーヘッド，威力、消耗和硬直都比较让人满意。

◆片手流：

片手流的输出比较平稳，相对来说也平庸一些，所以为了增加效率，可以考虑使用威吓来降低敌人防御力，不过特殊状态毕竟只能有一种，如果武器上有气绝、毒等属性的话，反而会比较微妙。因为是长期战，所以其实有多余点数的话，可以考虑加逆鳞技能，时间长了总有发动的时候……呃，记得一定要吼血。用铁之意志一刀流也是个好方法，不过很无聊就是了……

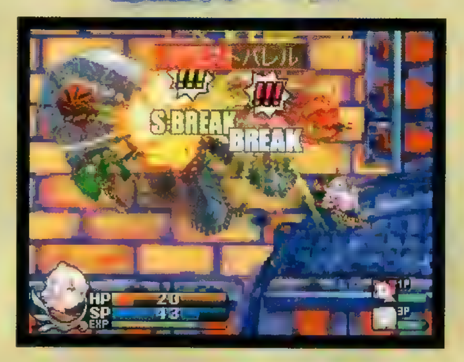
◆双刀流：

双刀是以较快攻击频率来提高伤害的武器，所以，给双刀配合HP、SP吸收的装备效果会很好，其余技能可以参考片手剑斟酌配合，由于爆发力和攻击频率的优势，双刀比较适合用铁之意志一刀流打法，通常所用的技能是四连斩和龙卷二连斩，四连斩的攻击力相对较高，不过硬直和持续时间稍长，比较难把握，所以某些场合换成龙卷二连斩乃至普通的二连斩也未尝不可。

◆注意事项

战士是所有近战职业里数一数二的能扛，输出就比骑士好很多，但其实还是有些缺陷的——因为通常都是近身缠斗，所以免不了要中几下子，后期敌人攻击大幅提高，往往一次失误就要了命，而真正战斗起来又往往比较机械，很容易让人一疏神就出了事。还有就是由于抗性并不是很高，又没有圣骑那样的补助技能，所以对于某些有异常状态攻击的敌人比较苦手。此外，战士虽然有紧急回避和疾风驱等无敌移动技，但和弓箭手不同，多数时候战士并不适合回避，因为往往滚不出boss攻击范围，又有硬直，被从背后击中就不值了。

魔法师ソーマス



◆职业概述

纯魔法职业，以广范围、高威力的攻击魔法和各种回复、辅助、干扰魔法为特征，当然，作为魔法兵种，一如既往的脆（汗）。两速对于魔法师来讲是生命线一样的存在，因为魔法的咏唱速度是以攻击速度为基础的，越是高等的魔法念得越慢，而如果被敌人欺近，缺乏回避能力和近战手段的法师唯一的保命手段就是逃命了，跑得快自然比较好逃。需要注意的是，魔法师的法术精通是有BUG的，火魔法的精通效果其实体现在水魔法上，水魔法的体现在风魔法上，依此类推。至于火魔法精通？穿越到虚

空中去了（抖）。加点时要注意。

◆能力分配

魔法师自然要以魔力为主，但体力也不能忽视，因为难免挨打。总体来说，请尽量将体力保持在不被一击飞再击死的程度，剩下的就尽量加到魔力上去吧。大致上每级加一点体力会比较稳妥，或者每三级加两点也好。

◆技能搭配

事实上，因为被动技并不多，所以法师大可以选择自己喜欢的魔法进行搭配，并不一定要非用一个系的，所以谈技能搭配也只是聊聊一些好用的魔法而已，当然，因为刚才谈到的精通BUG，火魔法算是倒霉了……不过火系rank4的被动技能魔法会心还是很有用的。同样的，风系的魔法连锁和地系的SP回复増加也是有点就可以加的技能，其中魔法连锁チェイン相当好用，相当于弓手的矢弾连锁却是被动技，配合咏唱极快的小魔法（地属性的石化弹和冰属性的钝足弹），牵制效果一流，十分值得加。至于攻击技能和辅助技能则可以依照自己兴趣酌情添加（方便面佐料么=_=），总的方针就是，一定要有一个发动速度快的，哪怕是单体威力弱点也没关系，无论是救急还是平时清理杂鱼都很必要；还有就是一定要有个能限制对方行动的，比如钝足、迟钝、石化等，因为法师缺乏近战能力和回避手段，所以基本上保命只能靠跑，有了特殊状态的辅助，跑起来就方便多了。其他的就无所谓了，是辅助也好范围伤害也好，古语魔法因为发动时间和冷却时间的关系不是很常用。顺便，フロストノヴァ啊バジリスク啊，这一类的魔法，异常状态的发动概率是不会随着级别上升而提高的，所以初期sp和ap不够的时候可以考虑只加一点。

火属性的魔法里面，ファイアウエポン是一个很不错的buff魔法，消费不是很多，冷却时间很短，可以在联机或者单机游戏时为同伴火NPC提供相当可靠的支援；マグマクエイク和メテオレイン则具有多HIT效果，虽然因为BUG没有火精通的加成，但对付某些弱火的敌人依然十分有效，只是发动时间稍微长了点，要注意。水属性的招数多带钝足、迟钝效果，尤其是初期单体魔法アイスボルト，十分适合牵制用，两个回复魔法更是不用多说，在攻击方面则要以具有冻结效果的アイスクラッシュ为首。

风属性里性能很好的魔法很多，エアロスパイラル攻击范围大又带牵引效果，トルネードbreak时候则有吹飞大，サンダーストーム和火系的流星雨一样多hit，若能针对弱点的话威力不容小觑，当然，同样要注意咏唱时的安全。

地系有石化技バジリスク，往往能够救急，建议加一点，提高防御力的アースシールド效果也非常显著，只是因为要占用强化格，所以联机的时候出场机会稍微少了点，单机时候咏唱アースシールド，配合珠子和装备，据说能得到不逊于近战职业的物理防御力，只是不能防御属性攻击，所以还是不能指望魔法师缠斗。

◆注意事项

魔法师的回复、支援魔法并不多，主要还是以攻击魔法为主，魔法的咏唱速度又取决于攻击速度，所以游戏初期可能会比较辛苦。此外，对其他职业很重要的HP和SP吸收，因为魔法的攻击性质问题并不能发动，所以魔法师吃的药往往也要相对多一些，但反正药是吃不完的，所以这个劣势到了后期，反而会变成某种“优势”——配合装备的时候就不用考虑HP和SP吸收了。魔法需要一定的咏唱时间，期间很容易被break，所以通常来说魔法师都是后方作战，但这也带来了和弓箭手一样的瞄准问题，所以请多看下屏的小地图。无论是对攻击（用直线魔法）还是回避（观察对手动向）都很有帮助，必要的时候可以果断取消咏唱。魔法师比起其他职业还有一个小优势：所有技能几乎都没有武器的要求，所以大可以预先设计好几套动作方案，一边打一边换，方便得很。

圣骑士コーアス

◆职业概述

圣骑士在这个游戏里不算强，比较中庸，只能说骑士的存活率比较高。圣骑士可以分为3种。一种是以物理攻击为主的，另外是以魔法为主的，再有就是物攻魔法双修的。这3种里双修的



实力肯定是不行的，骑士的魔法攻击和物理攻击伤害在全职业里本来就是属于偏低的，如果双修会造成伤害输出更低的结果。从理论上来讲，魔法骑士其实是很强大的，除了魔法攻击力比法师差，在装备方面可以用单手剑盾，还可以穿防御力高的重装备，技能方面不光可以修魔法和辅助技能，还可以把盾技能加上去增加生存力。不过，因为这个游戏里有光魔法精通不能给光魔法提升伤害的BUG，导致实用度大大下降了，所以圣魔骑士也不推荐练。说了半天，其实能用的就只有物理的骑士了。物理骑士分为枪技能和盾技能的，因为枪没有精通，伤害不会有多高，基本上都是盾骑士。不过，在初期时没有什么好盾，枪在这时就比较强了，可以用到打出好的盾牌再换盾技能。



◆能力分配

点数分配方面，圣骑无论怎么升都要以生存力为第一要素，所以一定要将体力放在重点。一周目敌人比较弱，所以初期可以多分腕力，后期敌人逐渐强悍，就要注意多分体力，避免经常被BREAK。

◆技能搭配

下面介绍一下盾骑士主要的技能。

シールドチャージ：这是最后主要的攻击技能，特点是伤害倍率高、命中高，笔者的骑士技能等级37级的时候伤害倍率可以达到1000%，而命中值达到306。

シールドラッシュ：用盾进行两次攻击，是多次攻击技能中少有能随技能等级提升增加伤害的，用来平时清理杂兵用。

シールドスラム：伤害倍率较高，命中也不错，主要是将敌人挑空进行连续技的。

ナイトガード：被动技能，在防御成功的时候一定几率会发动攻击力上升的状态，笔者37级技能时攻击力上升的百分比为122%，也就是伤害翻了一倍，算是个必学的技能了。

シールドマスター：被动技能，盾精通。虽然盾精通不增加盾的伤害，但可以增加挡格几率，配合一把好盾，可以经常挡住敌人的攻击。而且因为挡格发动几率提升了，ナイトガード的发动几率也就间接提升了，是个重要的技能。

シールドバッシュ：盾击晕，这个技能打有些BOSS无效，倍率也比较低，如果有空余点数可以学，没有就算了。

シールドガード：盾防御，这个技能要装备在按键上发动，只加到21级就够，这个技能平时用的不多，不学也行。

ヒール：相当有用的技能，可以给自己或同伴单体回复，而且效果不错，37级技能的时候回复值高达1550，咏唱速度也比较快。

デバインマジック：这可以说是圣骑士必学的技能，作用是一定时间内全抗性上升，大大减少了所受的伤害，尤其是防止BREAK效果一流，非常值得使用。

メディティション：一定时间内每隔几秒回复一次SP，在初期缺少MP的时候是非常好用的，不过后期还改用デバインマジック自保比较好。

アポカリプス：光魔法中的古代魔法，虽然有BUG影响光魔法伤害，但这个魔法带来的一定范围内异常状态和HP回复的效果却是不可多得的，最后有剩余点数推荐学这个。

上面是主要推荐的技能，当然还有一些技能可以打造出不同的战术，诸位玩家可以自己试验。下面说一下装备方面，主要说最后成型的。

◆注意事项

武器最好用单手武器，带攻击速度、圣骑特技+3、带一些其他抗性的。武器攻击力和附加属性攻击可以完全忽略，因为用不上。盾方面有一把圣骑士专用红色装备的盾，名字是フルギャスタワー(攻击力143、防御力111、挡格率36%、光攻击40、圣骑特技+2)，这个可以算是盾骑士的最终武器了。头防具可以选圣骑专用的圣冠，最好找附加抗性、HP最大值增加的。甲就比较挑剔了，最好找防御力高的，然后带防御力强化35%、全耐性+20、最大HP+240、最大HP强化30%，这样血量和防御抗性都有保障了。腕防具选择HPSP吸收、增加攻击速度的，剩下属性最好提升抗性。鞋用增加移动速度和耐性的。项链可以选用ディアサーク，不但增加抗性和全技能，还有64点光攻击也很不错。戒指选用全耐性+其他一些耐性、HP吸收、圣骑特技+3的。

吴远载	为了买到超高速TF卡，弄得自己都快发飙了！
读者资料	男，20岁，广西南宁西乡塘大学路广西大学东校园东17-113，530000，QQ：779272419

暗骑ダークス



◆职业概述

看似平庸但实力惊人的职业,比起战士和忍者更佳考量操纵者的技量,所以用的人并不是很多。虽然操作相对来说比较麻烦,但用起来非常惬意,范围攻击技BREAK性能相当出众。和圣骑士一样光精通有BUG存在,所以魔法威力大打折扣,又没有武器精通技能,物理攻击力也马马虎虎,但凭借强大的各种辅助魔法,暗骑的爆发力是所有职业里最为强大的。当然,高威力也带来了高风险,所以暗骑士一定要有相当的操作手腕……

◆能力分配

作为近战职业,腕力是非常必要的数值,但对暗骑来说,体力才是重中之重,因为暗骑的大部分提高爆发力技巧都要伤血,很多被动技能也要靠HP的消耗诱发,所以基础HP一定要高。除此之外尽量要加到力量上。

◆技能搭配

力の蒸发:降低指定区域敌人的攻击力、魔法攻击力。20级时候能减少49%的,属性攻击和物理攻击都会减少。40级至69%,利用这个技能可以极大削弱敌人的攻击力,即使装备和能力不很高也可以自由对抗BOSS。

魔人の叫び:产生降低近身敌人物理耐性的激痛效果的暗环。敌人的状态槽占用状况和力之蒸发一样,所以使用上相当微妙,搞不好的话还没有展开攻击自己就先被BREAK了,但其实这个技能是暗骑输出的关键所在。没有武器精通加持的暗骑要造成大伤害,必须要靠自己强化+敌人弱化的方法,激痛则是最强大的减弱技之一,所以能加就尽量加满吧。

リダーク:受伤时蓄气,残余HP越少,下次攻击时能力越高,最高蓄5次。将ダーク作为被动技使用的技巧,通过自身伤害能够使攻击力爆发的上升,由于攻击力的提升是根据HP比例的,所以尽量拉高HP的话,增长幅度就十分可观。与大型敌人对抗时自己陷入危机能力便会激增,如果先手把对方打出硬直的话便可以化危机为机会。

煮えたぎる血流:使用ダークスラッシュ、ダークスパイク时损失的HP加算到伤害上。直接附带伤害,相当BT的技能,配合其他被动技巧,它能够让暗骑流掉的血发挥最大的功用。

血の契约:HP越少,会心一击率越高,40级时只要HP降到一半左右就猛爆会心,有多余点数的话一定要加。

アイアンメイデ:反射敌人的物理损伤。反伤技能非常管用,达到40级的时候能反射400%的伤害,属于那种不太显眼但实际很管用的技能,在对BOSS的时候能发挥出最大价值。

バンダースナッチ:时间静止的古语魔法,虽然咏唱时间和冷却时间差强人意,但20级有6秒静止效果,40级则高达10秒,而且能抵抗这个魔法的敌人非常少,静止敌人后完全可以换技能冲上疯狂蓄力一击了,等于每四分钟就能够有一次稳定的大输出。

◆注意事项

"血不是白流的"——这就是暗骑唯一也是最重要的信条,增加自己能力、削弱敌人后再展开进攻,这是暗骑的基本,面对不同BOSS时候要配置不同的技能,见机切换,这需要在事前先编排好作战思路和动作。大剑的挥舞速度较慢,所以打起来应该以打了就跑,一击脱离的战术为准,可以先与敌人周旋、附加状态,靠铁娘子累计伤害,然后转身爆发性的一击将敌人打至BREAK。长枪则是靠连续攻击频率和攻击范围为胜,煮えたぎる血流与长枪的相性非常的好。比起大剑,长枪的威力并不是很高,但长枪攻击技里有不少break挑空的技巧,将敌人BREAK挑空后在空中华丽的高频率伤害追加才是长枪的真正价值所在。



我们都是掌机迷！

大家好，我是主持人露琪。这期是掌机迷创刊100期，也是露琪来编辑部一周年的日子。按照开会时的要求，首先要向读者们作一下自我介绍是吧。好的。说起来时间过得真快，去年初在游戏公司的往事还历历在目，现如今也快累积满了一年的编辑生涯。这一年战争期间（好吧，没有中间的战争两个字），得到了编辑部里许多前辈的照顾和提点，把每个人都歌功颂德一遍的话估计从下期开始就要加开露琪的感恩专栏了。

读者：谁要看你的感恩啊，我们需要的是更多八卦和爆料！

露琪：……

嗯，有关八卦的情报露琪这里没有库存多少，料倒是可以爆一些出来——无非就是翔武人如外貌般的腹黑属性（翔武：你才腹黑！你全家都腹黑！）、莱团人如昵称般的爱吃团莱（莱团：团莱就是团子+饭莱的缩写。）、暗凌人如性别般的萌和可爱（暗凌：你以为我不知道从你嘴里吐出的萌其实跟可爱是同一个意思吗？）、猴子人如体型般的学识渊博（猴子：我的学识与体型有什么关系？）、库巴人如关底般的喜欢搞怪（库巴：我不当反派，谁当反派？）。

打住，再爆下去露琪的个人安危就不是只受到严重恐吓这种简单的程度了。虽然我早已将生死交由天命置之度外，不过考虑到一旦战斗不能了之后编辑部势必会再度卷入"露琪不出、谁与争萌"的2008年第6次掌机迷大乱斗的纷争当中(一般来说这是每期杂志截稿前的热身运动），所以还是以珍惜自己的生命为最优先目标，继续稳坐我编辑部萌王的宝座好了。

读者：露琪说了半天实际上一点都没介绍过自己啊……

众编：快把这家伙拖出去枪毙5分钟再进来！



还记得最初创刊时候的《掌机迷》吗？在2003年，一群有理想有文化有抱负的年轻人在电软的门户下创建了这个杂志，从此之后国内的掌机专门志的历史掀开了新的一页。我们不应该忘记的，是从最初到现在为之努力的每一个人。

Part.1 一起走过的编辑们

岁月如梭，光阴荏苒。在《掌机迷》创刊之后的日日夜夜，编辑们前赴后继，为杂志的制作付出着自己的青春。回首望去，许多熟悉的身影已经不在大家的视线里了，以前的老编们在离开PG之后，开始了自己新的工作和生活。他们现状的情况如何呢？我们这次就请他们回家坐坐，和大家一起拉拉家常吧。因为种种原因，一些编辑不能来临，但是我们也将他们的近况一并报告大家，希望掌机迷的读者们不要忘记，感谢和我们一起走过来的每一个人。

雪人



《掌机迷》最早最深入人心的编辑，之所以会拥有“黑老大”这样一个绰号，是因为在《电击收藏》光盘影像里出现的时候，他戴着一副黑色的墨镜。雪人具有东北人的大度和幽默，口头禅是：“世界上最XX的生物果然是XX。”雪人擅长的游戏类型是SLG、RPG和AVG，由于是学商务日语的，所以个人日语水平很高，不过雪人执笔的攻略并不多，大概是因为每期整理回函卡和来信就要占去非常非常多的时间吧，这也是他的工作乐趣之一。雪人离开《掌机迷》编辑部之后，读者们要求他回来的呼声很高很强烈，这正说明了他的受欢迎程度啊。

现在的雪人在做什么呢？他当上了一名记者，是的，你没有看错，就是记者，随身带着记者证、照相机、录音笔和小笔记本之类的东西，奔走于各个需要报道采访的现场。另外，雪人早在几年前就已经结婚啦！他和老婆大人一起居住在北京某处，过着幸福的生活。 ——written by 暗凌

飞月



《掌机迷》编辑部最早的MM编辑，同时也兼任《电子游戏软件》编辑，也是后来的《TOYS》主编。身为MM，飞月的地位是凌驾于雪人之上的，从雪人总是被飞月称呼为“废柴”和他经常被飞月教训以及他一直努力想办法讨好飞月的情况来看，飞月就是雪人的克星。飞月的日语能力也是数一数二的，并且似乎比雪人更胜一筹，她的兴趣爱好很广泛，从游戏动漫到模型手办，私人储物柜里摆满了被其他人垂涎三尺的各种珍品，很华丽哦！

现在的飞月在哪里？身为北京人氏的飞月，当然还是生活在北京啦，她现在在另外一本杂志的编辑部工作，和以前一样，只要聊起关于动漫电影游戏手办的话题，总是可以从她那里得到第一手消息，真怀念以前鼓楼大街的那家“飞月厨具”，大家都还记得吧？ ——written by 暗凌

阿蛮



在当时那个时候，阿蛮是编辑部里的硬件达人，也是动作游戏高手，随便问一个关于烧录卡和模拟器的问题，几乎没有他答不上来的，随便报上一个GBA平台动作游戏的名字，几乎没有他没玩过的。阿蛮是个很勤奋的人，每天上班来得很早，下班走得相当晚，工作总是完成得迅速而细致。

“从杂志上消失已经有不短的日子了，以前初中的玩家现在也差不多大学了。离开杂志以后并没有抛弃游戏这个行当，除了继续打理自己的论坛以外还做起了游戏生意，每天除了忙活生意闲暇之余还会和朋友连连游戏，还有就是照顾自己的宝贝女儿，立志要把女儿培养成第二代雪鹰。废话就不多说了祝愿杂志再接再厉，能够服务更多的玩家。”

——written by 阿蛮

Kytle



一封来信里“Kytle姐姐”的叫法让他成为《掌机迷》编辑部有史以来第一位被人误会性别的小编，这着实让他郁闷了很久。Kytle是口袋妖怪达人和金手指达人，所有来信里关于口袋妖怪的问题只要扔给他，不到一分钟就能解决，玩游戏碰到无论如何也过不去的地方，Kytle研究一会儿就能给出金手指，如果口袋妖怪玩家有这样一位小编成为朋友，一定是让人感到非常高兴的事情吧。

Kytle现在在干什么？恐怕是处于与世隔绝的状态吧，离开《掌机迷》编辑部之后，他回到了学校里继续进修，据说校舍环境相当的诡异，有奇怪的电磁屏蔽，待在宿舍里手机完全没有信号，收发短信接打电话都必须站到外面去，网络条件为0，只能被迫潜水了。

——written by 暗凌

娜卡

继Kytle之后，娜卡也成为被人误会性别的小编，这足够可以被评为“编辑部七大不可思议事件”之一了。娜卡拥有非常深厚的语言功底，日文能力也很强，他制作的攻略具有非常棒的可读性，关于《逆转裁判》系列的一切，娜卡都可以如数家珍的娓娓道来。更值得称道的是，他参与组织创建的逆转ACE汉化小组对《逆转裁判》系列的汉化工作，把除了2代之外的几部作品完全汉化，使无数为语言障碍苦恼的中国玩家因而受益。

娜卡现在在哪里？他离开北京回到了四川老家，开始做起了各种生意，一开始是空间提供商，那时候经常忙于排除服务器故障等各种问题，现在已经换了别的行当了吧，貌似经常出差的样子，尽管很忙也一直在为《掌机迷》组织撰稿，目前杂志上的硬件相关文章很大一部分都是他负责供稿的，顺带一提娜卡现在也已经结婚了哟。

——written by 暗凌

小侃



狂热的高达粉丝，熟知关于高达的一切，也拥有很多相关的收藏，并且收藏品绝非普通层次的东西。小侃的幽默感是属于无厘头类型的，只要是他写的文字，无论是攻略还是手札，都会出现奇异的话题。实际上小侃是个很善于制定计划和实行计划的人，工作一直都是按照计划提前一点点完成的，并且一直都保持着这个良好的习惯。

小侃现在在哪里？和《动感新势力》的Akira大人是同乡的小侃，当然是回到了劳驾上海，这几年里一直都在到处搬家，其频率和跨度还是很可观的。用小侃自己的话说，他一直过着“混吃等死的民工生活”，当然了，这只是夸张的说法，实际上他虽然换过几次工作，但却是一直往高处走的，生活越过越有意义，在人才竞争日益激烈的大上海为自己开辟了一片天地，这样的生活绝非混吃等死这么简单哦。

——written by 暗凌

方舟



幽默感过剩，恶搞能力过剩，跑题能力过剩，总的来说是一个精力充沛到过剩的家伙。方舟的知识面非常广，喜欢所有跟机器人相关的一切，玩起《机战》系列游戏的时候能够将每天睡眠时间压缩到惊人的程度。说来也怪，他是《掌机迷》编辑部里唯一喜欢吃罐装水果的人，所以办公桌上放着各种大大小小的玻璃瓶，那种景象也是非常惊人的。在完成了《超级机器人大战J》的攻略制作后，号称“不沉母舰”的方舟离开了编辑部，开始了新的工作和生活，但是他和大家仍然在私下保持着密切的联系。

“不知不觉的，人生也过了四分之一个世纪，计8亿多秒。玩了这么多年的游戏，从普通玩家混到游戏媒体再混到游戏设计，总算是在这条不见得怎么康庄也不怎么大的道上修成正果了。另外还初步完成了老婆孩子热炕头的史诗任务，虽然中间的任务条件还得过几年再达成吧XD。”

——written by 方舟

天意



天意是06年以前在掌机迷担任职务的编辑，主要负责软硬件方面的工作。猴子刚来编辑部，在电软的时候，最先认识的两个人就是天意和暗凌。当时猴子晚上独自在单位加班，与天意、暗凌二人一起吃晚饭，互相介绍之后，就各忙各的了——这是猴子对天意的第一印象。天意是安徽黄山人士，与露琪算是正南其北的老乡了。平时除了工作之外，此人也酷爱网游，但是和魔兽族不同，他沉迷的是《梦幻之星BB》。直到这个网游正式停止运营之后，他还在玩私服……原本天意是和掌机迷的美编以及电击收藏的小熊住在一起的，离开PG之后，他们依旧合租合住，直到房东把房子收回为止。现在的天意在某广告公司做策划和人力方面的工作，平时除了上班之外，在家里休息时依旧不忘把笔记本电脑放在床头过宅男生活。在搬家之后，大家和他联系少了，但是总的来说，他的生活还是很滋润的。

——Written by 猴子

夏天	喜欢FF的一切，坚信刺猬头的人才是王道～哇咔咔～
读者资料	女，20岁，上海市虹口区株州路，200083，QQ：359678069



薯子称得上是我们这里的资深编辑了，最初在电软，后来到掌机迷，再后来又回到电软，工作变动很频繁，但是从来都是认真仔细，这和他的工作习惯有很大关系。薯子与猴子的人生其实没什么交点，但是两个人的习惯和脾气有不少相似的地方，所以相性也异常的好。现在薯子君在电软担任多个栏目包括新闻的工作，另外还为I PSP撰稿，工作的担子不可谓不沉，但是无论什么样的工作环境他都可以在很短的时间内适应，并且做得很好。薯子的知识面很广，但是为人谦虚低调，成熟沉稳，这一点让猴子自愧不如。因为最近他那边的工作比较多，有时候连续在家里加班，我们还是不去打扰他了。但是我们可以很负责地告诉大家，薯子君对掌机迷的感情和其他老编辑一样深厚，而且和大家相处很好，平时还经常在工作上帮助在PG的各位，我们也祝他在今后的工作中继续进步，为电软的发展贡献出无穷的动力。

——Written by 猴子



估计PG的读者们没几个人记得我了吧？幸好我还记得我自己，我是47期加入的PG，第一篇稿子是和众编辑合作的《杀死脑细胞》。当时我住处没有电脑，截稿时间又很急，所以我到同学的公司上网，好不容易在凌晨赶完了稿子，非常疲惫。第二天正式上班，晚上就接到了爷爷去世的消息。我爷爷以前就是编辑，在《沧州日报》工作，所以我上班爷爷就去世的这件事，让我纠结了好长时间……我离开PG和DR是由于生活问题，我和目前PG众的关系还很好。翔武找我写100期寄语，没告诉我写多少字……所以就随便写啦，哈哈。

首先我要感谢PG给我的这段经历，其次感谢大家这么支持PG（看谁呢？就是你），我就见过不少朋友买齐了全部杂志。最后希望各位同学和PG一起成长，保持乐观心态，积极并强悍的面对人生的各种经历。目前还在北京活动，正在做网站。

——written by剑纹



月莺

好久不见，月莺真的好想编辑部的朋友们和亲爱的读者们。现在我还在老家。可惜的是去年12月的日语等级考试不太好。考试时北京太冷，当我赶过去后有些不习惯，居然病了！昏沉沉去考试果然没有通过！（大哭）其实没通过不要紧，可是最让人郁闷和痛苦的就是一级是280分通过，我的分数却是278！怎么会这样，真是残酷的闷绝吊颈之刑啊！算了，也是在下水平不足的缘故，听说09年考试要改革，今年最后的机会了，我要再努力。好了好了，老是抱怨可真难看啊。其实也没那么差，我的梦想是写出好看的小说，现在闲着的时候正好写了写，是老套的剑与魔法风格的，现在大概有二十万字了，正在考虑下一步呢，写好了要是丢网上的话一定通知大家，到时多捧场啊！最后祝愿《掌机迷》以这有纪念意义的100期为起点，继续步步高升，成为全宇宙第一的杂志（笑）。月莺也会为了梦想而努力飞舞。

——written by月莺



小枫应该是继雪人暗凌翔武之后PG的读者们最熟悉的编辑了，继雪人之后，小枫主持的PG BAR也受到了大家的广泛欢迎，导致每期回函卡上写给编辑们的话80%都是给他的。除了日常主持PG BAR之外，小枫还承担这攻略、特别策划等工作，其中最著名的成就便是连载N次的超长篇FF4剧情小说，获得了广大读者的一致好评，从此成为神样的存在，流传在PG的历史上。在2007年，小枫以一人之力承担了《I PSP》的创办工作，用数月时间辛苦开创了这个如今人气与PG不相上下的新兴掌机杂志，真是功不可没。在I PSP的基础打好之后，他因为个人原因离开了编辑部，消失在读者和编辑们的视线中。不过我们底下与小枫的联系还是很频繁的，尤其是有时间的时候，他还经常回编辑部，与菜团切上两把KOF98，和其他同事们吃顿团圆饭什么的。今年春节的时候他回哈尔滨休息了两个月，前两天又在两地之间奔忙不已。我们祝他在今后的日子里过得更充实，早日实现家庭事业双丰收，把喜讯带给大家。

——Written by 猴子

陈炜	三个愿望：一、放有个月假！二、没有作业！三、要台PSP！（某编：考上好学校差不多都就能实现了。）
读者资料	男，16岁，河北省涿州市仁和小区，072750，QQ：470014561

Part.2 小编心语：在这里印象最深的事情

作为掌机PG的一员，各位小编们当然有话要说了，各位读者们估计也有不少希望知道一些编辑部里的"秘密"吧。那么今天就让各位小编无保留地说说，自己参加工作以来印象最深的事情吧！

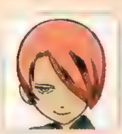


暗凌

呃，嗯，我至今还清楚记得第一天来编辑部上班的日子是2004年的9月10日，当时《掌机迷》编辑部占据了小小的一间办公室，文编和美编都在一起，雪人老大坐在靠窗的位置，我被安排在靠门口的位置，中间的是另外几个小编。雪人老大一开始就告诉过我美编弟弟很喜欢听歌，听歌的时候还喜欢大声跟着唱，唱歌的时候还很容易走调，后来的几天就领教到了。没过多久《掌机迷》和《电软》的美编就搬到同一个办公室去了，这边少了那奇特的歌声，还真是缺少一点什么呀。刚来的时候没有自己的电脑和办公桌，前三天只是跟着其他小编学习杂志制作的过程，等到过完那个周末，订做的桌子和订购的电脑就到了，就这样，我在《掌机迷》编辑部一直工作到现在。



至今记得最清楚的一件事情就是拿到NDS的时候那种喜悦，当时美版NDS提前于日版发售，身处美国的好友提前帮我预约了一台，拿到之后立即用特快专递寄了过来。我收到机器的那一天，全编辑部都轰动了，不只是我们《掌机迷》的小编，连隔壁《电软》和《电击收藏》的编辑们也纷纷跑来串门，看一看最新的掌机，玩一玩用触笔操纵的游戏，奇妙的感觉征服了每一个人。没过多久，其他编辑也纷纷入手了NDS，午休时间大家站成一堆一起玩《大合奏》的情景，真的是非常有趣。



翔武



别人最难忘的事情可能是一些旧事，而我最难忘的事情，其实是发生在本期之中，不过以后也会变成旧事了。这期里，我的WORD发生了一次大事件，不知道为什么，文件突然损坏。打开后是一堆乱码，而且还能导致死机，复制的时候提示循环冗余检查，没办法复制。

想发给别人试试，结果提示这个文件正在被占用，就连删除都不行，但打开其他文档都没有问题。原来小沛发生过这种问题，最后只有重装WORD，但那个文件还是不能用了。我这次的文件也不能使用了，9000多字的文章啊，看来要重写一遍了。来这里3年多都没发生过这种事情，而且还是正好赶上100期，能不难忘吗？不过呢，作为100期的特别栏目，还是说一些开心的事情吧。本人在27期的时候正式加入到掌机迷团队中，在35期的时候正式以翔武的形象出现在杂志上。

一些老读者可能还记得我那张登场的图，新读者们可能没有见到。不过在100期的时候，我就将这图复刻一下吧。在这个图之后，"翔武喜欢KUSO"的形象似乎已经深入人心。我承认之后我也有很多KUSO的作品，不过，能让各位一笑，我的目的就算达到了。记得读者问过我现实中是什么样，这次就回答一下吧。现实中的我其实对生活的期望很高，也喜欢为了一个目标不断努力，属于全力少年型的。至于KUSO嘛，纯属作为平时的调味剂，想出这些点子的时候，多数是心里有烦恼的时候，调整好心情后再去面对这些烦恼的事情，所以经常给人一种遇到正事不正经的印象（笑）。

林超	背叛了PG N期之后又开始买了，看着PG改革更新，我又伸出了拿money的黄金右手。
读者资料	男，18岁，广东省汕头市美昌直巷2座，515031，QQ：415837422



猴子

我是从《电软》到《掌机迷》这边来的。在来到PG之前，我在电软已经工作了近两年的时间，主要负责的是特稿和攻略。去年差不多就是这个时候，在经过工作调动之后到了掌机迷，负责的基本上还是特稿和攻略，此外还有新闻、视点等栏目。细心的读者大概发现了，我的工作和之前的薯子同志很相似，实际上，我们俩就是在去年4、5月间交接了电软和PG的工作，分别代替了对方在原先岗位上的角色。本来我主要编写的东西都是电视游戏机，掌机的部分接触的不多，当时来到PG的时候，自己的掌机只有一个过时的GBASP，以及一时冲动买下但是大部分时间都只拿来听歌的PSP，之前基本上很少拿来玩游戏。经过一段时间的磨合之后，凭借以前在电软做掌机攻略（像FF3、逆转裁判4等游戏）的经验，我对PG的工作环境也逐渐熟悉起来。记得我在PG上做的第一个攻略是PSP的《车手76》，当时因为是小开本的排版，还跟美编一起研究了半天。后来的特稿也是，每次跟人合作的时候都必须预先商量好具体内容并且经常互通有无，以使工作的协调性达到最佳状态。迄今为止，我的工作中值得夸耀的东西不算多，特稿里投入精力最大、写起来最有爱的是跟菜团一起合作的《魂斗罗、复活！》，攻略方面,PSP的《恶魔城历代记》是制作最辛苦的，毕竟我对动作游戏苦手，不过凭着当初把PS3的《源氏2》打穿的劲头，最后还是比较圆满地完成了工作。只要能够为读者创作出好东西，让大家有所收获，我就很满足了。



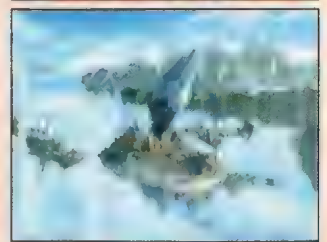


露琪

在编辑部的这一年战争期间(这回没错了，我刚从5分钟的枪林弹雨下逃生还不算是战争么),得到了编辑部里许多前辈的照顾和提点，像是人如外貌般的某腹黑属性男。(翔武：露琪你又皮痒了是不是！看来你是想被拖出去枪毙10分钟后再进来写稿吧！)那么就此打住省略若干感恩其他编辑众的口水(众编:谁会上你的当啊！)，说一下自己印象最深刻的事件回放。

这件事要追溯到去年的4月下旬，也就是露琪才刚来编辑部的时候，那会我被安排坐在岚枫的旁边，由他这个经验丰富的前辈负责带我这个什么都不太懂的新人。令露琪感到受宠若惊的是，我接到的第一个任务居然是——在当期杂志上（Vol.79）制作偷跑两天的大人气游戏FF XII RW的攻略，并且协助岚枫完成攻略单行本的制作。





由于在单独制作攻略方面的经验不足（露琪以前是写评论出道的），预定占杂志14页内容的攻略等我写完后交给美编排版的时候，才发现字数严重超标根本不可能全部放到杂志上面。于是重新坐回座位上修改内容，在删减掉近4千字的篇幅后美编总算可以勉强排完系统讲解和流程部分，多出来的只好放在下一期杂志的游戏研究里面，不过到最后还是连游戏图片都没有插放的余地，干巴巴的生硬文字就是诸位同学那时看到的产物，在这里露琪要说上一句迟到的抱歉。（OTL）

算上评论近两万字的攻略在一周内完工，对于以前花上两个月才能磨出万字左右的撰稿人露琪来说这简直就是一个奇迹，果然人不被逼狠的话便无法底力全开……

涂哲	NDS的游戏比PSP的多，这不是欺人吗？支持PSP,哦哦哦……
读者资料	男，17岁，新疆乌鲁木齐市红山东路286号，830002，QQ：369214376



菜团

其实来到编辑部后印象最深的一件事莫过于初识猴子，没来的时候就听岚枫说编辑部有一个日语一级英语八级的达人，一直都想见识见识。来了之后在第一次和掌机迷的同事们吃饭的时候正好和这个达人相对而坐。他就是读者们所熟知的猴子，也是我最想要见到的人。还记得那时的猴子慢慢的抽着我给他的烟，细细的品着刚刚要来的酒，十足一个达人派头，看的我好不羡慕。通过和他的多次接触，我了解到，他是一个饭量很大和我有一拼的家伙，此外还是一个无一不知无一不晓的家伙，他的可爱没有见过他的人是不会了解到的。每天只要他在公司，那么整个公司就会充满了乐趣，我喜欢他，这是无可否认的，我崇拜他，这也是无可非议的。在当时吃饭的时候和他聊了一些，也明白了一些关于他的事情，回来的路上还请我喝了一罐可乐，那时的他说：“我去买几灌可乐去。你就在此地，不要回去。”我看着对面的牌子上赫然写着“迪亚天天折扣超市”，走到那边的超市,需要穿过一条马路，路很长，达人的体型已经在我眼中挥之不去。本来我要去的，他不肯只好让他去。我看着他的步伐感慨万千，在推开门的时候，巨大的身躯向左微颤，显出很努力的样子，此时我看见他的背影，我的心中充满了感激。没过多久他出来了，手中拿着一个写着迪亚天天名字的袋子，走到我近前，给了我一罐可乐对我说：“走吧，一起回去，”我跟着他走了回去，没走几步他回过头来看见我，说：“快点吧，还要工作。”等他的背影再次出现在我眼前，我又感慨万千……



库巴

新人库巴超闪亮华丽登场！宫本蒂尼放背景音乐机器猫主题曲，菜团在后面放出大群白鸽,露琪站在梯子上往下撒彩色亮片，猴子蹲在库巴身后举着一台电风扇。“低调，低调。”我对他们重复着我的座右铭。“嗯？这是什么主题曲？”我敏锐的耳朵听出来这绝对不是我指定的机器猫主题曲。“哦！不好意思，错放AC米兰队歌了！”宫本蒂尼连忙换成机器猫主题曲。众人：为何翔武和暗凌在那边看着！？库巴：他俩我不敢动……

终于我也有名字了，这是一个普天同庆的日子！能赶上PG百期也算是我上辈子积了大德了。来编辑部大约半年了，一直在期待这一天，从一开始只有12页的工作量一点点涨到了20多页，成就感和责任感与日俱增，发誓要把自己的工作做得更好！

库巴除了是编辑部里工龄最短以外，还是最年轻的小编。原本编辑部里最小的男生是菜团，现在我来了，菜团不用再做最小了。库巴在这半年里经历的“大事”并不多，但是留下深刻印象的事情还是有的。最近MHP2G出了之后酷爱实况的宫本兄也开始沉迷了，翔武和几个游戏时间高达五六百小时的编辑一起联机，而库巴只有150个小时，于是乎无比得意的库巴开始带宫本兄和菜团刷大怪鸟，在大怪鸟面前库巴显得无比强大！库巴只会用大剑，其实也超喜欢其他武器的造型，特别是远程武器，但是尝试后真的不能灵活运用，在集会所用麒麟练习，勉强用片手剑过了，其他武器只是在那里不停地倒地，于是发出了怒吼：给我把大剑！我能撑起地球！似乎跑题了，回到正题。印象最深的应该是停电了，当初库巴也是用word写东西，后来得知美编的苹果机只能读txt文件，于是就开始用文本文档写东西了，结果有一天中午停电，一上午写的攻略都没了，当时损失惨重的还有猴子，美编室也有不同程度的损失，于是所有文编美编都掏出各自的掌机开始打游戏，没有掌机的编辑在一旁感叹道：这时候就体现出掌机的优势了！大家联机到4点半，领导刚刚宣布提前下班，一半人出去抽下班一支烟，另一半人正在收拾东西，库巴刚要走，屋里的灯亮了，大家又回到了各自的岗位，抽下班一支烟的人们回来了，进屋发现灯亮了，再次发出感叹：吸烟有害健康！

李高杨	DS上的牧场物语画面好像还不如GBA，是这样吗？希望不要让我失望。（某编：不是的。）
读者资料	男，19岁，河北高碑店市第一中学，074000

Part.3 编辑部大乱斗！

好了，纪念专辑进行到这一个环节（读者们集体发飙：什么叫环节？又不是综艺节目！），终于迎来了最激动人心的时刻——小编们的虚拟自爆，也就是用头像制作软件Mii Editor制作的个人模拟肖像，经过各位上级的审核，这些肖像基本上还算和大家的真实面容比较接近的，不过就相似度而言，也只是接近吧。其次，除了肖像之外，各位编辑对自己的同事们也进行了评价，看完这些大家差不多就可以知道编辑部里各位平时相处的情况了。嗯嗯，这只是评价，不要演变成拍砖大会啊！

暗凌——《掌机迷》目前人气最高的大姐大



翔武：感觉平时说话不算多，性格还算比较活泼的。掌机迷的样刊整理的很整齐，我们其他编辑需要的时候经常去她那里借看。哎……失态啊……暗凌之前的桌子很整齐，不过因为开始做读编栏目了，桌面堆了很多信。

猴子：啊，说起来现在掌机迷的编辑部里资格最老的就是她了。虽然暗凌平时说话不多，但是性格实际上很热情，写东西十分仔细，无论是什么，都做得稳稳当当的。作为编辑部里稀缺的女性成员,自从她主持PG BAR以来，得到读者们的支持那是相~当的高。希望读者们继续支持她，也希望PG BAR的人气继续上升，沟通编辑和读者，带动PG潮流继续前进。

露琪：据传是掌机迷特约撰稿人兼腐女专栏作者绫小路狸猫的绯闻对象，不过两人之间的关系似乎总是止步不前没有更进一步的发展。同正常的宅女一样，暗凌姐姐对萌之类的事物毫无抵抗力，经常在座位上兴奋地喊我过去一起看读者寄来的可爱画稿。

菜团：前辈级别的人物，魔兽世界的忠实FANS，也是整个屋子中最为出众的一名女性，温柔起来特别的温柔，凶狠起来特别的凶狠，真希望她看不见我写的。

库巴：爱玩网游魔兽世界，虽然库巴从公测到去年已经玩了三个盗贼一个牧师了，但是和暗凌的聊天中发现关于魔兽史的了解远远不如暗凌。一直让库巴很好奇的是他们工会的活动时间，因为一快到截稿就会加班，所以估计暗凌一定做不到全勤，DKP跟别人有差距其实是很痛苦的。不怎么吐槽，但一吐就是经典。装备吐事-1，会心+2。

翔武——超级猥琐无敌编辑终结工作执行人



暗凌：恶搞天赋一流,游戏功力深厚,最认真负责的人。

猴子：坐在我对面的最佳损友，说起来也怪，我们两个的性格相差很大，但是共同爱好不少，我对他最大的感激就是他推荐《银魂》这个动画给我，让自从2000年之后不再接触动画、对火影啊凉宫啊蛋蛋啊什么都一无所知的几乎进入“大叔”状态的我又找回了少年的冲动（不过我现在也只看这一个动画）。看在这个份上，虽然他平时吐我槽最多，但是吐就吐吧。



露琪：人如外貌般的腹黑属性男，编辑部风纪执行委员，虽然从没见他戴过袖章。特技是吐槽，擅长修改游戏，此外对搜集图片有着超乎于常人的执着，无论口味与否照单全收，典型的杂食性通吃控，尽管本人一再强调自己只控御姐。

菜团：怪物猎人的绝对FANS，技术+2、回避+2的死忠。好像他只要一玩动作游戏就属于猛攻猛打派，十分凶残，在编辑部多次创造经典语录从而成为全体人员的口头语，热衷于各种小软件的使用。

库巴：刚来到编辑部的时候风林告诉库巴，这是翔武，负责掌机迷这块儿，有什么不懂的问他就可以了。于是在库巴的编辑生涯中遇到不懂的事情就会向翔武请教，翔武会很负责地讲给库巴听。库巴最佩服的是翔武的搜图能力，无论什么游戏要多大的图他都能找到，自诩为“大图.com”，经常劝诱他人入“大图.com”教。非常擅长吐槽。装备吐事+2。

猴子——[illegible]，灵长动物中的翘楚

相似度：85

暗凌： 很多事情放在他身上只能用“奇迹”两个字来形容了。

翔武： 编辑部里最重量级的家伙，知识面很广泛，平时经常能听到他说的山南海北，还有各种野史，十分有意思的一个人。不过听说最近要参加一个人体改造计划，不知出来的会是何种兵器，但是以后无论发生什么都不要仇恨人类啊。

露琪： 号称编辑部最强的人肉搜索引擎，上知天文地理，下晓秘闻野史，涉猎广泛的渊博学识令古狗、摆渡之类的商业竞争对手汗颜。猴子前辈对游戏的研究也颇有深度，几乎成为了所有大作攻略的首选之人。近期似乎又对减肥食物产生了浓厚的兴趣。

菜团： 全编辑部最可爱的人、知识最渊博的人、最让我崇拜的人、最让我头痛的人、动作游戏一玩就晕的人、背上人最多的人，其实还有很多很多的最，但是实在是太多了……



库巴： 猴子知识渊博，英日双翻，脑中蕴含着无数古今中外的野史，很喜欢给人讲故事，从盘古开天地到外星人攻打地球再到希特勒肚子里的蛔虫闹肚子，他都知道得一清二楚。库巴很喜欢听猴子讲故事，每次猴子讲到兴起就会走到库巴身旁开讲，而库巴也会放下手里的活开听。吐槽水平一流，不过更多的时候是被吐。吐事+2，被吐+2。

菜团——谁敢说我的肖像相似度不是100%?

相似度：100

暗凌： 拜托给他的事情如果不是一直跟在后面催他的话一定会被他彻底忘记掉的。

翔武： 格斗游戏功底不错，也很喜欢练。我跟他打，除了《月华2》剩下基本胜率都是个位数级别的，不过跟我懒得练也有很大关系。平时喜欢关注各种东西，喜好面挺广，人也很随和。

猴子： 编辑部里的街机达人众之一，因为对CAPCOM极为热爱，所以在他来这里之后我便和他一拍即合，整天一起找些经典游戏怀旧。不过说道街机，我是个地道伪非，充其量掉掉书袋还凑合，他可是真正的专家。作为同事，在生活中大家也是相互照应，有时候给对方帮个忙什么的都是家常便饭，至于谁帮谁多一些，因为帮的太多，谁也记不清楚了。

露琪： 动作游戏狂热爱好者，自岚枫离去后继任为编辑部首席格斗达人，桌子上始终摆放着两台街机专用摇杆，俨然一副以求与同类切磋的架势。被称为“火车男”的菜团同学其实也是人民的好公仆，因为其工作电脑不知从何时起被视为编辑部御用资源下载机。

库巴： 新游戏一出都由菜团下载，然后菜团再发给各位小编。小编们的掌机升级系统或者安装插件都会找他，他总会很专业很迅速地完成任务。菜团和猴子经常称兄道弟，众小编也拿他俩当兄弟称呼，经常会有人对菜团说你哥怎么怎么着。菜团最近剪头了，貌似那个理发师是实习的，拿菜团脑袋当试验田了，不过库巴觉得挺精神的。吐槽水平一般，经常吐他哥。吐事+1，目标是猴子时会心+1。



廖健勇	还有以前掌机迷的存货吗？（某编：比较早的已经没了，现在早期的杂志在编辑部每期也只有两三本。）
读者资料	男，15岁，广东省广宁县南街镇文化路文化新村29号一层，526300



暗凌：说起来好像忘了一个人，原来真的有人可以这么宅的，宅人果然都不承认自己宅。



翔武：总是喜欢把括号里的话（括号里的话指脑子里想到的但不说出来的）说出来的人，平时对动画好像很有爱，似乎是个卡通迷。不过他对最终幻想系列的了解还是挺深的，特别是FF7和FF9。

猴子：别人都说露琪宅，我看露琪却挺正常的。本来编辑部里看动画的人就一大堆，要说宅谁不宅，也就我这样除了银魂几乎什么动画都不看的人才被排斥在外。露琪是Square的忠实爱好者，但是却对合并之后SE的另外一半（原Enix）知之不多，相比之下露琪只控FF，我则是FFDQ都玩，但是对于FF的了解，是远远赶不上露琪君的。

菜团：动漫相关资料的懂行者，虽然说比不上动心那帮专业人士，但是在我们这边也绝对算上的上是No1了，除此之外最热衷FF系列，对FF的研究全编辑部无人能比，但是由于编辑名字导致被许多读者误认为是……

库巴：所有萌的动画都在追，最近主要追高达〇〇。很多小编说露琪宅，其实我觉得还可以，不能因为人家喜欢萌就说人家宅吧，虽然他确实有点宅。据说露琪要在这大乱斗里向某人反击，他肯定想不到我这样评价他，所以他肯定不会向我反击，所以我要继续说：宅自己的萌，让别人说去吧！吐槽水平一般，经常被吐。吐事+1，被吐+1。



暗凌：看似最平凡的家伙，但经常会有语出惊人的时候。

翔武：掌机迷的新人，算是一个比较有意思的人，不知道为啥起了个这笔名，完全没有相似度啊。一直坐在后门边上，注视着来来往往的人。不知最近中了什么邪，吐槽的功力有所上涨。

猴子：虽然来的时间不长，但是很快就和大家熟悉了，而且库巴君最大的实力——跳跃思维是别人所不具备的。比方说大家一起看《越狱》的时候，别人脑子跟着编剧走，他却可以联想到与片子毫无关系的一些事物，具体说起来我也说不清，因为谁也无法预料他在下一秒钟会说出什么来。无可预料的未来，也是人生的乐趣之一吧。



菜团：其实我对吐槽这个词并不是非常了解，但是在这里能够经常听到这个词的出现，哦，不光是词还有它所代表的意思。库巴是编辑部的新生力量，从日本留学归来，刚开始给人的感觉很随和，但是熟了以后才发现他竟然也是一个潜水潜了很久的吐槽派。

露琪：从日本留学归来，是编辑部最年轻的一名新生力量。性格谦虚，对待交予给自己的工作任务一丝不苟，完全没有大反派角色的作风。最近在翔武的带领下加入怪物猎人团队，擅长吐槽的本质被不断挖掘出来，人果然不可貌相啊。

于洋	最近忙于工作，根本无心打机。写这个为什么，还不是为了PSP！
读者资料	男，26岁，吉林省长春市朝阳区安达街63号，130061

Part.4 小编们自己的掌机游戏史

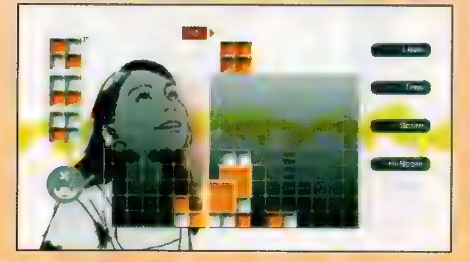
每个PG玩家都有自己最初的掌机，小编们自然也不例外。由于编辑部人员年龄结构层次有一定的落差，大家的游戏历史又各不相同，所以这些故事应该是值得一看的。不知道玩家们看到这里，有没有想起自己最初的掌机是什么呢。



暗凌：难忘牧场生涯

第一次玩掌机是在高中的时候向同学借来的GBC，当时一起借来的游戏是《牧场物语》，然后一下子就被吸引住了，上课偷偷地玩，晚上在被窝里拿手电照着偷偷地玩，用掉了很多电池。到进入大学之后，一心想要买一台GBA，就努力做兼职，终于买了一台紫色的GBA，一开始是玩D卡，后来长期霸占了朋友的烧录卡用，玩的那叫一个high啊。等到GBASP上市半年之后，我决定卖掉GBA入手新机器，那台黑色的SP一直保留到现在，静静地躺在我办公桌的抽屉里。再后来，NDS和GBM都是朋友送给我的，至今还没有打算要入手PSP，倒是PSP的正版游戏收藏了两款——《音乐方块》和《水银》，每次想拿出来玩的时候就去抢其他小编的PSP用（笑）。

这么说来我所拥有的掌机数量还是要比很多玩家要多的嘛，其中感情最深的是那台黑色的GBM，在我看来，它是掌机的完美究极形态，不



仅小巧玲珑，而且很有时尚感，屏幕虽小，但是画面极其精致，可调背光亮度这一点是NDS都比不上的哟。

之所以会走进编辑部，是因为大学期间经常去泡一个游戏论坛，在那里学习到了写作攻略的技巧，和全国各地的玩友一起交流游戏心得，这算是跨进游戏圈子的第一步吧。所以各位立志想要成为《掌机迷》编辑的朋友们，请你们接见我的经验，向这个目标努力吧！

翔武：床前明背光

以下故事全部属实，里面部分反面教材请勿模仿。年幼的读者最好在家长的陪同下观看……我玩游戏是从小学开始的，小学时主要时玩FC，当时有几个游戏玩得还很不错，似乎是拥有一些“FANS”，不过家人的反对其实也是正常的，游戏有时确实容易让人沉迷进去，小时候自己的自制力差，家长管一管也不错。



到了初中的时候，开始流行GB、GB Pocket这些掌机。当时的我其实也就是看看的份，那么贵的东西也不太好意思去跟别人借，如果弄坏了又赔不起，家人知道还会很生气。所以平时基本

李军	回部队的朋友林走时送朕一本很古老的掌机迷，里面内容可没现在这么好。（某编：这是哪一国的陛下……？）
读者资料	男，19岁，河北省保定市北唐小区1号楼，071000，QQ：391123168



上是在游戏厅、包机房中走动。零花钱很少，还扔在这方面，在当时就算“揭不开锅”了吧，更别说自己去买掌机什么的了。初中的时候，我玩的心特别重，经常耽误学业，成绩不好，这也是现在我比较后悔的。记得当时老师说我报的学校绝对考不上，还说我考不了多少分，我特讨厌被瞧不起，当时一赌气，开始认真了。最后比老师说的分数高出了100多分，家人也挺高兴的，放假的时候，在我的要求下给我买了GB LIGHT。这是我的第一台掌机，直到现在没有借出去过，保护的也很好。要说这GBL，这可是当时被窝中的极品啊，自带背光，就算GBC也要望而兴叹啊。后来的GBA是一个好友送给我的，不过多数的时间都不是用来玩的，而是收起来的。曾经想自己买过GBASP，但由于一直拖着，最后到了NDS出了之后直接买的NDS。

想想自己获得掌机的经历确实是比较有纪念意义，不过我个人不推荐大家那样做，不是讲大道理，学业真的是很重要的。

猴子：一切从Watch开始

第一台掌机？如果把小时候玩过的水压套圈机算上的话，是不是有点太过分了……说到电子游戏机的掌机，最初我是在邻居家的孩子那里看到的一种“大炮打飞机”的液晶游戏机，使用纽扣电池。但是因为年代久远，那个东西的具体形态已经不可考证，但是现在想想，很可能是Game & Watch的一种。在13岁那年跟家里去江浙一带旅行的时候，我得到了第一台属于我自己的掌机——带有拳击游戏的俄罗斯方块机。那个东西玩了很多年，后来搬家时遗失了。在1998年，我卖掉玩腻了的MD，拿这些钱买了一台砖头GB回家，之后那台机器就一直伴随我度过了高中时代。上大学的时候，我卖掉砖头，把机器换成了Game Boy Light，与翔武同学的机器一样，当时一直痴迷《洛克人世界3》这个游戏，连着打了一个月，最后居然能够做到无伤打败最终BOSS，这对我来说可能是一生中仅有的两次对动作游戏这么热衷的时候（另外一个后面有记述）。两年后我的机器换成了GBC，玩了一年牧场物语和口袋妖怪。在2001年也就是我上大三那年，GBA入手，当时玩的《恶魔城 月轮》还是凸出一大块的“超大号”D卡，但是两三个月之后GBA的D卡就和原卡一边大小了。当时真正玩过的游戏很少（资金有限又买不起烧录卡），累积起来除了恶魔城还有机战A（大部分时间是同学在玩）、街霸（高素质移植+省电的典范）、快打旋风以及《超级马里奥Advance》系列。尤其是A2，因为以前就喜欢SFC版，在拿到GBA版之后更是一口气把全部96个隐藏关打穿，那个月宿舍晚上熄灯的时候都是到厕所里去玩的，没有夜光的时代，靠的全是对游戏的爱啊。毕业之后，我用在暑假打工挣的钱买了SP和烧录卡，从此狂玩文字游戏，对逆转裁判系列情有独钟。之后的PSP和NDS都是在到杂志社之后拿自己工资买的了，虽然机器越来越先进，但是游戏却玩得越来越少，大概是工作太忙的缘故吧。



露琪：GBA Rules!!

露琪大概是编辑部里最晚入手自己掌机的人了。对于少年时期在街机厅第一次接触到游戏的我来说，心中幼稚地认定只有大屏幕显示器上那种级别的画面才可以称之为游戏，包括在小学4年级时父亲给我买的第一台游戏机小霸王都无法达到这个条件，更不用说在班上的同学那里看到

李希	游戏评测时用的问号头像是新的小编还是评测人不愿意公开身份呢？（某编：新人形象陆续推出中。）
读者资料	男，21岁，北京市朝阳区垂杨柳北里，100022，QQ：631797264

GB简陋黑白画面的不屑了。那个年代的露琪，对掌机游戏是抱有抵触情绪的。

GBA的推出彻底改变了露琪的想法。丝毫不逊色于SFC的画面和音质，经典游戏的复刻再临吊足了我的胃口，直到2003年情人节随着FFTA的发售，露琪毫不犹豫地在第一时间入手了机器和游戏（遗憾的是家乡的专卖店当时没有进到GBASP的货源）。那台GBA几乎陪伴了我整个大学时光，毕业前以半价折旧转手给同学，当然游戏卡带都好好地收藏了起来。





离开学校开始上班后，游戏的时间一下子锐减，对家用机游戏动不动就要耗费数十个甚至上百小时的大作感到审美疲劳，兴趣越来越多地向拿得起放得下的掌机平台转移。前年十一趁着友人开实体店的机会以进价入手了DSLite，一年之后又狠心入手了CCFF Ⅶ限定版主机。目前较多玩的是PSP，而DSLite则正式转职为母亲的遛狗神器！因为她的身心已经完完全全被《任天狗》这款游戏萌到了，我头一次看见母亲除了买菜烧饭外的休闲时间几乎都在触摸DSLite，当然现在的情况要好多了；要不是尚有PSP作伴，每晚我可能会睡得比母亲还要早呢。

菜团：菜团与第一台掌机

团子我的第一台掌机是小学时家隔壁的阿姨给我从日本带回来的GAME&WATCH，说到那个时



候感触还真是非常的深刻。儿时家中由于教育严格的原因，所以导致我并不能够经常出去玩，看着身边的玩伴在周六放假的时候一同去游戏厅玩实在是让我羡慕不已，想要出去就得想尽一切办法借着各种理由有时才能脱身，这种日子一直到邻居家的朋友购入了一台FC后算是告一段落。虽然说老妈平时不让我出去玩，但是要说是去隔壁的邻居家，老妈是不会阻拦于我，毕竟就在隔壁，随时随地都可以过去检查。老妈并不知道他家里有一台游戏机，所以我去了之后惊讶万分，看到《魂斗罗》、《超级马丽奥》后就变得不可自拔，基本上天天放学都泡在他家里。这台FC是他老妈从日本给他买回来的，可以说在当时我们附近被称为“神物”，巴结他的孩子大有人在，有的甚至只为看一眼这台“神”一样的主机。

团子我当时就幸运的多了，和他即是好朋友又是邻居，所以说能够经常玩到，学校的同学们听我说起我能天天玩到FC的时候也是羡慕不已……让我更为幸运的是他老妈从日本回来后带回了两台GAME&WATCH，一台是给自己的儿子，另外一台竟然是送给我的。当我拿到这个要比俄罗斯方块更好看、按键更多的掌机时，我当时简直就要哭出来了……对于此事我一直都没有告诉我老



妈，小孩子好像天生都有一种喜欢炫耀的本质，那台GAME&WATCH在家中玩过多时后就被我带到学校炫耀，就是因为这个原因，在小学五年级快要毕业的前夕，被一个同学玩坏后以极低的价格卖给了他。虽然现在那台GAME&WATCH早已不在身边，但是我想起它的时候除了会想起那时的往事之外剩下的就是后悔不已……

库巴：外汇不要随便换

我的第一台掌机是方块机，不过那台方块机没有什么好说的,入手也没有什么波澜曲折惊世骇俗的经历,所以想跟大家聊一聊我的GB入手经历。

当时我应该是上小学4年级，总去逛游戏机店的我知道父母不会同意花四五百给我买游戏机的，所以只能是去过过眼瘾，周围的朋友们也只有一个家里比较有钱的买了GB和世嘉，当时我们是无比羡慕他啊。没过多久在日本留学的舅舅和舅妈回国了，给了我一套日元，就是从1日元的硬币到10000日元的纸币，母亲让我自己保存好了。那位家里有钱的朋友每月都去银行把父亲汇给他的美



元换成现金提出来，就这样拿着16666日元的我也心动了，来到了双榆树的某家银行。一进去非常紧张，不知道该怎么换钱，然后一个男子就冲我走过来，问我是不是换钱，我说是就被他带出了银行，他掏出计算器问我有多少钱，我告诉他之后他把今天的汇率告诉我，就在计算器上按了起来，我当时根本不懂什么叫汇率，算完之后他说我可以自己算一下，我以为碰到了好人况且自己也不大会算就跟他换了人民币，当时我好像换了不到900元人民币。于是我拿着这些钱又花了大约500元买了台GB，经过被坏人和奸商搜刮之后GB终于入手了，买了盘拳皇96就开心地回家了。在院里朋友们都围着我，我让大家轮流玩，并且告诉他们一会儿我妈下班要是问起这是谁的就说是张×飞（我的一个发小）的。这就是我的GB入手



经历，那盘96一直玩到GB被同学弄坏了（同学拿回家玩，然后告诉我坏了，他平时花钱也很大手大脚，但似乎他父母不给他买奢侈品），说好陪我400元最后我只拿到了200，然后去他家要剩下的钱，最后他妈妈跟我讨价还价，说什么机器旧了本身就该坏了之类的话，最终也没拿到钱。想想那个时候自己真的好傻啊！（读者们千万不要效仿将手中的外币换成人民币购机，切记切记！）

写在后面的话：

从2003年创刊到现在，《掌机迷》走过了五个年头，编辑部是铁打的营盘，编辑们则如流水的士兵一般，在这个地方担任着平凡而辛劳的工作。不知道有多少个夜晚，大家在一起为截稿而彻夜忙碌；不知道有多少时候，大家为读者们提出的诚恳而严肃的意见而反省自己的工作，为种种原因造成的错误而惭愧。但是更多的时候，我们只希望自己能够提供更多及时准确的资讯，给所有热爱掌机的玩家们。无论是5周年还是100期，对于PG来说，只是一个普通的路标，摆在大家面前的道路是没有尽头的，而我们这些编辑们始终肩负着的任务，就是继续带领所有关注PG的读者们，沿着漫长的游戏之路一直走下去。很多年之后，当你我重新回首PG百期的那个瞬间时，希望这一期杂志留给大家的，是一个不易被忘却的回忆。



王子不复仇记

——掌机迷100期生日纪念文

“呀！大事不好！”王立骑士团团长菜团急得团团转地一手抓着串团子嘴里哼着团子大家族冲进了参议大厅里。

“如果你是打算在我面前用‘团’这个字念即兴绕口令，我一定会让你全家吃团子吃到下辈子都不想再多看一眼！”因为被菜团紧急求见而不得不中途停止玩掌机游戏的王子翔武，满脸不悦地瞪着菜团。

“暗凌公主不见了！”菜团面如菜色一边甩着青菜一边恍如置身菜市场一般流露出很急很油菜的神情。

“啊？怎会如此的？”翔武大惊失色道，“还有你如果打算用‘菜’字来绕口令，你全家下下辈子也一定别想对青菜还有半点食欲。”

“据说是被一个名叫雪人的魔王抓走了。”

“雪人？这是在哪条道上混的人物？”翔武皱眉沉思，“敢在我PG王国公然抢人，就是我翔武今生最大的敌人！”

“上次你在玩《魔女神判》发现美少女的胸部不支持拖拉旋转时，就说过SNK Playmore的工作人员都是你今生最大的敌人吧。”大祭司露琪忍不住插嘴道。

“对对，我每次路过他卧室的时候，都听到里面被倒吊鞭打的人嘴里哀号着‘瓦达西瓦卡扑空DESU’的奇怪语言。”菜团附和道。

“话说你又是从哪里得知暗凌公主被捉的这条消息的？”翔武正色问。

菜团从身后拉出一只毛茸茸的大尾巴生物：“是这只丰收之神化身的贤狼告诉我的。”

“呦唷！”绫小路义行热情地将手指比出V字打了声招呼。

“来人啊，把这该死的长江7号给我拖出殿外斩了。”翔武捏着鼻子不住地打喷嚏，“我对狗过敏。”

“…………”

[楔子“传说之始”完]

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※
※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

“真没礼貌，人家明明是只狸猫。”

走在一条铺满大理石砖的古朴道路上，绫小路不满地嘟囔着。

为了将暗凌公主从魔王手中救回，由王子翔武，带领着骑士菜团、祭司露琪，在贤者绫小路的指引下，一行四人踏上了漫长的探索之旅。而根据绫小路的占卜，他们追随着暗凌残留下的气息而来到的第一个地方，便是充满了神圣氛围的希腊古城内。

“连黄鼠狼都能当上贤者，我才该对这个崩坏的世界表示绝望呢。”翔武翻着白眼，漫不经心地把佩剑当成指甲刀在修手指甲。

“都说了是狸猫了！”绫小路咕哝着，“我这里有一条很明显的线索就是，暗凌公主在失踪前曾在花园里吹过口琴。”说着他从肚子上的口袋里取出了一只银色的口琴。

“你接下来不会是打算要说，暗凌并不是被

朱搏楠	3月20日，忍龙华丽划屏开始！（贴膜销售旺季到了！）
读者资料	男，18岁，中央民族大学26号楼508，100081，QQ284181290

魔王拐走的，其实是为了寻找青梅竹马的伙伴而独自踏上了艰辛的求爱之旅吧？”露琪狐疑地看着绫小路。

“不愧是祭司肚脐，连我想说什么都知道。”绫小路投以钦佩的眼神。

“不是肚脐，是露琪。”露琪反射性地回驳道，“还有，请不要拿《空之轨迹SC》的剧情来侮辱我们的智商，FALCOM的正版我每一套都有买。”

“你骗我！你昨天明明还说你是死忠世嘉饭的，我才勉强把索尼克的SS正版盘借给你，那可是我收藏了许久的限定版！”菜团掩面拭泪。

“喂，肚脐你还没重新买面镜子么？不要每次要挤青春痘都得想出这种馊主意来！”翔武顺手就冲露琪的后脑勺拍了一巴掌。

“不是肚脐，是露琪！”露琪不满地从绫小路手上抢过口琴，打算试试音色地吹了一声。伴随着优雅的琴声响起，一个身材魁梧的光头壮汉，以惊人的速度冲到了众人面前。那人体格彪悍，周身笼罩着杀气，背后腰间插着两把用锁链连接在一起的利刃，从头到脚都流露出一种不可一世的气势。

“我以为你的召唤魔法最多也就只能召唤出隔壁电软的小沛而已，他每天午饭时间都会来找你打街霸。”翔武懒洋洋地打了个呵欠。

“什么嘛，我以为是我女儿。”壮汉在看清吹口琴的人是露琪之后，立刻换上了一副扫兴的神色。

“说实话，我也一度怀疑过露琪的性别，如果不在乎他伪娘的身份的话，我们不介意克里托斯你把他领回家当成女儿疼爱。”绫小路一脸严肃地建议。

来人正是曾将奥林匹斯闹得鸡犬不宁的战神克里托斯，此刻一脸疲惫，像是刚刚经历过几番苦战似的，连说话间都在大口地喘着粗气。

“咿？我记得克里托斯你不是正在帮雅典娜去寻找她哥哥的太阳盾的么？”翔武满意地看看修剪得光滑亮丽的手指甲，开始坐在路边的大石头上脱鞋，准备继续修脚指甲。

“雅典娜现在正在奥林匹斯便民澡堂跟十二黄金圣斗士泡男女混浴呢，据说太阳盾也被一伙叫天人的家伙借去做巨大机器人的引擎了。”克里托斯一摊手，“我现在正要去找宙斯，他说上次被我拿神殿的柱子砸脑袋砸得很爽，最近越发地想被人欺负。”

“我就说雅典娜的人品有问题吧！她不顾米罗的反对强烈要纳加隆入后宫的时候我就看出来了！”菜团义愤填膺地说，“这个女流氓！”

“招聘马夫时只看家里是否有妹妹，独生子女一概不录用的你，根本就没资格批评人家好不好。”露琪见缝插针地补上一句。

“对了，你在奥林匹斯山里有没有看到暗凌——就是我们正在找的人，至于性别么，就是能让你摇碎花瓶补红魂的那一类。”绫小路在使命感的驱使下率先切入主题。

“笨蛋，不要说这种让人误会的话！”翔武吼道。

“没有看到，”克里托斯认真地回忆了一下，“不过我现在就挺缺红魂的，要不你让我抱抱，压点红魂出来给我吧。”

“我对男人的怀抱没兴趣。”绫小路耸了耸肩，“我只对看男人和男人拥抱有兴趣——要不我介绍两个人给你认识吧，都属于那种一看衣服颜色就知道红魂特别多的类型。”

“谁？”

“犬夜叉。”

“我对日本鬼子没兴趣……还有一个呢？”

“福娃欢欢。”

“…………”

[第一章 “传说的勇者” 完]

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※
※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

平静的时空突然迅速卷曲、旋转，像极了一个人在发作胃痉挛，然后伴随着恶心感的加剧，从空洞漩涡里“吐”出的几个人，正是落魄狼狈的翔武、绫小路等一行。他们从半空中的时空漩涡里摔落，在覆盖着积雪的山路上滚成一团，痛得半天连气也喘不上来。

“搞什么嘛，就算不喜欢我介绍的人选，也不至于恼羞成怒到要用宙斯之拳来掏我眼窝呀！”绫小路从地上爬起来，悻悻地梳理着有些凌乱的尾毛，“所以说光头都不是什么好东西！”

“当心隔壁的风林听到以后，会利用职务之便把你的稿费全取走买成洗发水。”露琪掸了掸白袍上的雪花，开始打量着这次他们来到的世界。

“他不是不叫‘风秃’很久了么？而且据说你们人类世界里有一种叫做‘海飞丝’的洗发水，一洗头发就跟大海奔流似的，飞得一根丝都不会剩下。”

“说归说，闹归闹，总之Hello Kitty你至少得先告诉我们，现在我们到底是在哪里吧？克里托斯刚一动手，你就从口袋里掏出一扇门把我们带到这个地方——看这积雪皑皑的，难不成是Kanon的小镇？”菜团插嘴打断了二人毫无意义的对话。

植子扬	各位编辑大人，我是个忠实的月莺大人的粉丝，所以请让我上《高达黑历史》那页的边角栏吧，多谢。（编：那你得祈祷被翔武抽到才行。）
读者资料	男，16岁，广东肇庆市封开县江口镇解放路30号新华书店，526500，QQ308380290



“都说了我是只狸猫了！”绫小路竖起耳朵，警觉地像是听到了什么，“好像是有人来了，倘若凭我多年玩GALGAME游戏的经验来判断没错的话，呆会一定能撞上嘴里叼着鲷鱼烧的天然呆小罗莉。”

一听到“小罗莉”三个字，翔武顿时精神焕发地冲到了小路的路口。果不其然，在一阵快速且杂乱的脚步声之后，翔武如愿以偿地与某急奔而来的物体撞上，飞出三尺开外。

“这是啥？！”翔武气急败坏地指着地上躺着的一只昏迷的虎皮猫吼道，“你不是说一定是‘嘴里叼着鲷鱼烧的天然呆小罗莉’的么？”

“这只猫是母的没错喵，而且以猫的年纪来算的话喵，她的确还只是个小罗莉喵。”绫小路一脸无辜地摊了摊双手。

“居然利用自己的种族之便来强行为自己添加萌点，绫小路你实在是只道德沦丧的坏猫！”露琪不齿地吐了口口水。

等虎皮猫清醒之后，绫小路被迫以“种族相近，语言相通”为理由，成为众人的代表兼翻译上前与虎皮猫搭话。

“就算是种族相近喵，但如果说我族说的是东京腔的话，他们就是大阪腔喵。”绫小路不满地发着牢骚。

“胡说喵！你才大阪喵！你全家都大阪喵！”虎皮猫不甘示弱地反击。

原来翔武他们现在身处的，正是《怪物猎人2G》的狩猎世界，猎人村位于终年积雪的高山山腰，而他们穿越时空后落脚的地方，恰好是通往战利品回收箱的必经之路。

在简短地说明了自己的意图和目的之后，虎皮猫开始认真思索绫小路提出的问题：“暗凌这个名字喵，我的确是有见过喵。”

“真的？在哪里？”眼看任务即将完成，着急回宫殿继续玩PSP野球拳的翔武两眼散发着激动的光芒。

“集会所里啊，”虎皮猫回答得理所当然，“那里面多的是人叫这个名字的，有‘暗凌改’，‘真暗凌’，还有‘暗凌零式’呢！”

“就跟某人会在玩机战的时候，硬要把每台机体的名字都强制性改成‘翔武1号’，‘翔武2号’…‘翔武13号’一样，我不得不承认在这个世界上的确有一些人在起名字方面缺乏才华。”菜团耸了耸肩。

“是么？可是我觉得‘菜依琳一号’、‘菜琴二号’、‘菜国庆三号’也没好听到哪里去呀。”

“肚脐祭司，虽然你们说的暗凌这个人我并没见过喵，但是雪人这个名字我却很熟悉喵。”片刻之后，虎皮猫又像是想起了什么，连忙补充道。

“不是肚脐，是露琪！——雪人到底是个怎样厉害的角色？若是血槽巨长而且还拥有五次‘热血复活’特技的话，请王子殿下恕老臣年事已高，准许老臣提前解甲归田。”露琪没什么自信地小声嘀咕着。

“雪人么喵，大概是自有电视游戏以来史上最弱的魔王了喵。原因是他有严重的心理疾病喵，他尤其惧怕框型的东西喵，所以就算是武藤兰的海报，他也都是直接用双面胶粘墙上的喵。”

“这个世界上会有这么奇怪的心理疾病么？”翔武与菜团同时狐疑地发问。

“如果救不回暗凌公主喵，国王陛下大概会罚你一个星期不准修指甲喵。”

“不要呀！！！好可怕啊！！！谁来救救我！！！”翔武倒在地上蜷缩成一团。

“听说星野亚希即将永久退出写真界喵。”

“不要呀！！！好可怕啊！！！谁来救救我！！！”菜团倒在地上蜷缩成一团。

“现在你们相信这个世界上的心理疾病有很多种了吧喵？！”虎皮猫无奈地一摊双爪。

“可是雪人到底是怕什么框呢？方框？圆框？”露琪很用心地掏笔记在了翔武的袖子上，以备不时之需。

“应该是都怕的喵。”

龙海波 你可以说游戏是云，虚无而又飘渺；你也可以说游戏是水，纯洁而又清澈；对于我，游戏是生活，是无意中的一点点平常，是脑海中永远无法磨灭的快乐！
读者资料 男，19岁，河北昌黎县糖厂小区8号楼二单元202室，066600，QQ364363743

“那怕不怕三角框、梯形框呢？”绫小路极为严肃地追问。

“是框大概都会怕喵。”

“那他怕不怕倪匡？”

“…………”

[第二章 “传说的魔王” 完]

※※

“你一定是史上废话最多的狸猫，没有之一！”翔武怒发冲冠地走在海边，“每次都把NPC惹火，这叫我们还怎么收集情报推动剧情啊？”

这次他们转移到的地点，是一个风光绮丽的热带小岛。郁郁葱葱的绿色植物将整个小岛装点得格外美丽，与银白的沙滩和茂密的雨林形成鲜明对比的是，众人前方不远处有大量的绿色光粒子在喷发，充满了神秘的气氛。

“真没礼貌，好歹你们现在搜索暗凌公主时，依赖的全都是我能够穿越时空的能力，外号之一人称‘穿越时空的狸猫’决非浪得虚名。”

“我很好奇你另外一个外号是什么？”菜团按捺不住地发问。

“穿越菊花的腐男。”绫小路说着挥了挥手中的魔棒，从空气中渐渐浮现出一团光晕，在光晕中依稀能看到两个男人正赤裸着上身紧紧抱在一起。

“咦？这不是失踪许久的近卫士官长岚枫和王立图书馆的书记官薯子么？”露琪推了推脸上没有镜片纯装饰用的镜框，更凑近了那团光晕仔细打量，“我以为他们在秋叶原袭击女仆咖啡馆店员的时候被抓了，原来两个人躲在这里玩这种爱好……啧啧，竟然还是回形针耶！”

“事实上是他们冒犯了我的尊严，才被我施法关在异次元里终身玩BL。”绫小路正色道，“不过你们放心，我绝对不会对你们三人随便出手，我才不是那种以权谋私公报私仇的小人……”

“其实是因为我们三个一个是自恋男一个是伪娘一个是白痴，根本不合你对攻受的要求，所以才放过我们的吧？！”菜团忍无可忍地吼道。

“这年头做白痴不是什么了不起的事情，但能勇于承认自己是白痴就很了不起。”翔武抚摩着自己金黄色的长发，懒洋洋地说道。

话刚说完，一行四人已经走到了散发着绿色光粒子的位置。映入他们眼帘的，是一台巨大无比的蓝色机器人机体，两个年轻男子正坐在机器人旁边的沙滩上，其中一个在帮另一个剪头发。

“哇，一台高达！”

“哇，一架敢达！”

“哇，一部钢弹！”

“哇，两个男人！”

“难道你不腐就会死吗？！”菜团一拳将绫小路击飞。

“欢迎来到‘洛克昂魔法理发店’！”正在帮一脸别扭表情的少年剪头发的棕发男子向四人打了声招呼。

“有没有人告诉你，这年头已经不流行在店名里加‘魔法’这种词了？而且连木村拓哉都被山下智久人气反超，你还是乖乖做回机师这个很有前途的工种吧！”翔武开心地跑到EXIA高达面前拨开了光束刀的开关，然后给自己修脚指甲。

“鄙国王子有些上不了台面，请不要跟他一般见识。”菜团满面羞愧地拦住了正要发作的刹那，“话说洛克昂你不是在跟伪九龙的战斗里领便当了么，怎么又活得好好的在这里当理发师？”

“……而且居然还是帮刹那剪头发，要是被提耶利亚知道了他一定会很失态的！”绫小路难以压抑心头激动地插嘴道。

洛克昂显然无视了狸猫的发问，而是专心地一边帮刹那修剪刘海，一边好整以暇地回答菜团：“因为最后时刻有一个神秘人突然跑到我跟前，把我带离了爆炸现场，还鼓励我说‘就算这一季里领了便当不要紧，下一季戴个面具回来又是条好汉呀’。”

“喂喂，我想那个根本不算鼓励……”露琪挣扎道。

“而且这语气听起来怎么那么有公主大人的手笔呢……”菜团满眼的迷惑。

“那人还告诉我，他是为了寻找这个世界上的最强武器才踏上了修罗之道的。”洛克昂温柔地微笑着。

“没错了！一定是那个凶恶又可怕的大魔王雪人！他是想用最强大的力量来统治这个世界呀！”菜团激动地从腰间拔出佩剑，“我菜团必将为与此等恶势力抗争而奉献终身呀！”

“话说回来，我到现在都没听到刹那小朋友你开口呢……快说两句给大哥哥听听，要知道你别扭受的外表下拥有的宫野真守的声音很是销魂呢！”绫小路慈祥地用爪子摸着刹那的头笑道。

“我是钢弹。”

“………………”

[第三章 “传说的武器” 完]

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※
※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

“我说，为什么镜头一跳我们就直接来到最终决战地了？”

倒立在巨大的城堡门口，无数的蝙蝠在城堡塔顶的月光下盘旋。菜团心惊胆战地把剑双手握在胸口，两只眼睛不时地四下打量着路过但是根本理都不理他们四个人的成群僵尸们。

“明明看上一章流程的量，觉得下面至少还有个七八章准备时间的。”

“对于同人文这种没营养的东西而言，直接跳过剧情看结局才比较能符合读者的口味。而且早点进入圆满大结局不才更遂了一直私下暗示我要在最后安排吻戏的翔武殿下您的心愿么？”贤者绫小路绊倒了一只路过野狼，然后用火魔法点着了柴堆烤狼腿。

“真的可以吻么？”翔武从靴子里拔出了牙刷和高路洁牙膏开始刷牙。

“是的，小安妮说她也很期待。”

“小安妮是谁？怎么不是暗绫公主么？”

“第二章里你撞到的那只猫，她给我发短信说她觉得王子殿下您的睫毛很迷人。”

“就算我们可以一直按SKIP跳剧情，但是以我们现在这种没装备没等级的状态去杀魔王，一定会反被虐的吧？”露琪强忍住晕眩感，“而且为什么我们都是处于脚上头下的倒立状态？我都快脑充血了……”

“倒城嘛，难免会出现这点小问题，不过看你平时被暗凌公主倒吊着打的时候一直都说很爽很愉快，怎么今天又会觉得脑充血了呢？”菜团突然发现了在城门口站立着两个人影，兴奋地大叫起来，“有补给点耶！”

众人兴冲冲地狂奔到了那两个用斗篷把自己包裹得跟粽子一样的人面前，果然发现一个专卖武器，一个专卖防具，而且各个职业的专属装备应有尽有。

“问题在于，我们这一路来根本就没杀怪赚钱，怎么可能买的起这么多人的装备咧？”露琪精打细算的本性顿时流露了出来。

“所以我才要一开始选职业的时候就选王子的嘛……有国库撑着呢，根本不需要为钱发愁，”翔武得意地说，“你看，我们的金钱栏已经达到了99999999的上限了。”

“WELCOME！”武器商说着一口奇怪的英文打开了斗篷，里面满满挂的都是各种刀枪剑戟。

“我依稀记得某猫说过那雪人是怕框的，那我就买几台有方框键的PSP当投掷道具丢他好了——老板，PSP多少钱一台？”

“一亿。”

“………………”

“哪有这种只因为差了一块钱就连装备都买不起的崩坏设定啊！”翔武等人怒不可遏地将武器商和防具商打翻在地群殴，“还有，不要以为你俩去BIO4世界里转了一圈，就可以把那鸟语说得没山西口音！”

从凌乱的斗篷里露出了两张被揍得昏迷不醒的熟悉面容，武器商正是剑纹，而防具商则是月莺。

“王子殿下，虽然我知道您很愤怒没错，可您如此暴力地把武器商和防具商打昏，我们也没办法购买装备了啊。”菜团边挖鼻孔边进言。

“刚才踢剑纹头最狠的那只脚明明穿着骑士团的靴子，你别以为我没看见——既然武器商和防具商不听使唤了，那就直接把他们抓起来当武器怎么样！”

“武器商和防具商才不是这么让你用的好不好，白痴！”绫小路义正辞严地训斥着把僵硬得跟棒子一样的剑纹抓在手里当榔头的翔武。

“把守候在城堡门口向玩家交代任务的NPC长老抓来当武器的你，根本就没资格说别人好不好！”翔武撇了一眼绫小路的右手，不示弱地反唇相讥。

“大家不要这么火大嘛，伤了和气多不好。”露琪赶紧跳出来劝驾。

“连神圣教团的主教也抓来当武器的你，最没有资格说别人！！”翔武与绫小路同时吼道。

城堡的大门突然敞开。一阵强烈的阴风从深处吹来，风势之大几乎让众人难以站稳。

“这灵压，难道是……”菜团眼神一凛。

“再敢背《BLEACH》的台词，我就让你骑士团的所有成员都变成‘BL EACH’！”绫小路恶狠狠地说。

风刚一停，在清冷的大理石台阶上就传来清脆的脚步声。黑暗中隐隐有两团红光在闪烁，妖邪得让人惶恐难安。

“看起来不好对付呢……”翔武吞了一口口水，下意识地抓紧了剑纹的脚脖子。

“这死主教几天没洗脚了？脱了鞋这么臭！”露琪嫌恶地捂着鼻子。

正在大家心事重重压力倍增的时候，从城堡深处走来的人终于走到了门外，整个人暴露在皎

汪泽	有些人都在边角栏上几连了，而我这个PG的忠实读者，都一次没上过，悲哀呀！（编：所以说上不上取决于运气和你写的内容。）
读者资料	男，北京市丰台区正阳大街3号，100071，QQ330442437

洁的月光下。

“咦？为什么你们会在这里？”那人一张口便是清脆的声音，疑惑里夹杂着柔柔的笑意。

“这句话应该是我们反问你才对！”众人哭笑不得地全瘫在地上，“暗凌公主！！！”

“其实是内务府总管风林跟我说，马上就是PG王国的100华诞了。为了能让今后的PG王国更加壮大繁荣，不受外来恶势力的威胁和侵害，所以希望我能找到传说中最强的武器，来为PG王国增加可靠的守护之力。”暗凌坐在台阶的最高层，一脚踢飞了假装蹲下来系鞋带其实是为了偷看底裤的翊武。

“那么公主您找到传说中的武器了么？”菜团焦急地追问。

“找到了，”暗凌微微一笑，从脖子后面的领口里抽出一个巨大的物体，“就是这个……雪人。”

“我以为只有我的异次元空间袋可以装下比我自己体积还大的东西，原来暗凌公主您的后脖子也很哆啦A梦呀……”绫小路赞叹道。

“雪人的话……不是传说中的魔王的么？”露琪道。

“是的，一般不靠金手指的话，正常游戏流程下我们练到60级就封顶了，最终武器的等级最多高我们10级，了不起也就70级——但魔王的等级是99级，拿他当武器自然就是真正意义上的‘最强’。”暗凌轻描淡写地把她发指的想法叙述给众人听。



“但公主您一介女流，如何能战胜得了大魔王呢？”

“我只是拿出NDS在他面前晃了晃而已，他就吓昏过去了。”暗凌一耸肩。

“NDS的LOGO是两个方框呀，难怪对雪人的杀伤力都是双倍的……”

“奇怪的大叔……”绫小路竟然对陷入长眠的雪人产生了一丝怜悯。

“吻戏呢？吻戏呢？”不死心的翊武远远地爬了回来，企图爬上台阶直袭暗凌。

夜空里突然升起了一团焰火，锦簇地四散开来，随后便有更多的焰火一同飞起，在晴朗的月光下绽放成无数璀璨的花朵。

“呀！到了PG王国百岁生日的庆祝典礼时间了！”暗凌立刻从台阶上站了起来，远远地眺望着焰火将整个世界都映射得无比迷人绮丽。

“生日快乐！”暗凌率先说。

“生日快乐！”菜团接着说。

“生日快乐！”露琪跟着说。

“生日快乐！”绫小路继续说。

“生日快乐……”被关在异次元的岚枫和薯子远远地说。

“生日快乐~~~~”昏迷不醒的雪人、剑纹、月莺喃喃地说。

“吻戏呢？吻戏呢？”翊武将最后的哀号埋葬在了众人奔向PG王国庆典宴会的脚步声中。

[最终章 “传说的生日” 完]

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※
※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

后记：

暗凌：……………………这是啥？

绫小路：同人……呃，同猫文。

暗凌：我问的不是这个，我问的是你为什么拖稿拖了三期，才交出这么一篇奇怪的东西，而且还摆明了在模仿《动[哔——]新（消音）力》的圣诞特辑文？！

绫小路：动物的思维方式大多有惊人地相似性，所以狸猫跟狼的思维方式自然也会有共通的地方。

暗凌：你就不怕被我退稿？

绫小路：过生日过的好好的，你就别那么较真嘛，一起欢乐欢乐不是很好么？来，一起说生日快乐！

暗凌：—_—# 生日快乐……

文/绫小路义行

魏佳骏	《战神》挑战关4打不过去，就是打石像那关，难啊！
读者资料	男，18岁，河南郑州桐柏路郑州一中实验分校，450007

秘技侦探团

Codes & Secrets Detecting Caravan

秘技侦探团继续长期征集玩家们的秘技心得，请把你要说的话写在回函卡上或者信里寄到北京安外邮局75号信箱掌机迷收，或者发邮件至pg@vgame.cn，注明"秘技侦探团"即可。

世界树迷宫2诸王的圣杯

本作中迷宫每一层也有各种采集点，三种采集技能各自对应草木矿等不同的采集物，本作中可以用三种不同颜色的图标来表示采集点，相比前作方便了很多。下表是全采集点一览，物品排名有先后，越靠后的物品得到的几率也越低。

层数	位置	种类	物品
1	A-1	采取	小さな花、すっぱい实、绵の实
	C-3	采取	すっぱい实、小さな花、绵の实
2	D-4	采掘	天河石、霰石、柘榴石
	E-1	采掘	霰石、天河石、柘榴石
3	E-1	采伐	しなる枝、かたい根っこ、丸太
	B-1	采伐	铃の实、かたい根っこ、丸太
4	A-3	采取	小さな花、すっぱい实、绵の实
	D-2	采伐	しなる枝、かたい根っこ、丸太
	B-4	采掘	天河石、霰石、柘榴石
5	B-7	采掘	天河石、霰石、柘榴石
	D-1	采取	小さな花、すっぱい实、绵の实
	E-6	采伐	しなる枝、かたい根っこ、丸太
6	B-3	采取	ミント草、苦ヨモギ、三色の木の实
	B-7	采取	苦ヨモギ、ミント草、三色の木の实
7	D-6	采伐	赤木のツタ、丈夫な木片、赤木松
	A-4	采伐	赤木のツタ、丈夫な木片、赤木松
8	A-6	采掘	萤石、红玉、血星石
	F-4	采掘	萤石、红玉、血星石
9	A-4	采掘	萤石、红玉、血星石
	C-6	采取	ミント草、苦ヨモギ、三色の木の实
	D-6	采伐	赤木のツタ、丈夫な木片、赤木松
10	A-4	采取	ミント草、苦ヨモギ、三色の木の实
	B-3	采伐	赤木のツタ、丈夫な木片、赤木松
	C-5	采掘	萤石、红玉、血星石
11	B-1	采伐	死色の细茎、深海树の枝、冰结晶の枝
	F-5	采伐	死色の细茎、深海树の枝、冰结晶の枝
12	B-2	采掘	天青石、冰长石、雪花石膏
	E-5	采掘	天青石、冰长石、雪花石膏
13	C-1	采取	コケイチゴ、冰花、水仙人掌
	F-7	采取	コケイチゴ、冰花、水仙人掌
14	C-7	采取	コケイチゴ、冰花、水仙人掌
	A-3	采伐	死色の细茎、深海树の枝、冰结晶の枝
	C-6	采掘	天青石、冰长石、雪花石膏
15	E-3	采取	冰花、コケイチゴ、水仙人掌
	E-7	采伐	死色の细茎、深海树の枝、冰结晶の枝
	B-1	采掘	天青石、冰长石、雪花石膏
16	A-5	采掘	葡萄石、孔雀石、蔷薇石英
	D-6	采掘	孔雀石、葡萄石、蔷薇石英
17	C-5	采伐	弓なりの花枝、香木、花枝の材木
	C-7	采伐	香木、弓なりの花枝、花枝の材木
18	D-4	采取	姫リンゴ、冬虫夏草、冲击の果实
	E-2	采取	冬虫夏草、姫リンゴ、冲击の果实
19	B-1	采伐	弓なりの花枝、香木、花枝の材木
	B-1	采取	冲击の果实、姫リンゴ、冬虫夏草
	B-6	采掘	葡萄石、孔雀石、蔷薇石英
20	F-4	采伐	弓なりの花枝、香木、花枝の材木
	F-4	采取	姫リンゴ、冬虫夏草、冲击の果实
	C-6	采掘	葡萄石、孔雀石、　薇石英
21	D-3	采伐	金属丝、铁木、轻い铁片
	D-7	采伐	铁木、金属丝、轻い铁片
22	A-6	采取	命の蜂蜜、ロサカリナ、奇怪な果实
	D-4	采取	命の蜂蜜、ロサカリナ、奇怪な果实
23	C-3	采掘	月长石、电气石、夜光石
	C-5	采掘	月长石、电气石、夜光石
24	B-7	采伐	铁木、金属丝、轻い铁片
	B-1	采取	命の蜂蜜、ロサカリナ、奇怪な果实
	E-3	采掘	月长石、电气石、夜光石
25	C-7	采伐	金属丝、铁木、轻い铁片
	F-3	采取	命の蜂蜜、ロサカリナ、奇怪な果实
	E-5	采掘	月长石、电气石、夜光石
26	D-1	采伐	水晶のツル、深森の枝材、光る木材
	D-7	采伐	水晶のツル、深森の枝材、光る木材
27	B-1	采取	深森の花、アンブロシア、弾ける木の叶
	E-7	采取	深森の花、アンブロシア、弾ける木の叶
28	F-1	采掘	猫目石、绿玉髓、银星石
	D-7	采掘	猫目石、绿玉髓、银星石
29	E-1	采伐	水晶のツル、深森の枝材、光る木材
	C-5	采取	深森の花、アンブロシア、弾ける木の叶
	C-2	采掘	猫目石、绿玉髓、银星石
30	C-2	采伐	水晶のツル、深森の枝材、光る木材
	D-7	采取	深森の花、アンブロシア、弾ける木の叶
	E-3	采掘	猫目石、绿玉髓、银星石

马里奥VS大金刚2迷你大行进

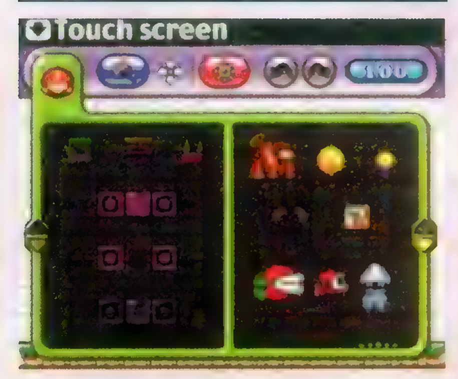
增加edit组件:

在edit room里使用的edit组件一共分为11个种类，各自的入手条件如下表所示，其中一部分是要通过アタックステージ才能完成的。

组件名称	条件
キノコおうこくキット	最初可用
トロピカルアイランドキット	通过フロア2
どかんパニックキット	通过フロア3
マグネットトンネルキット	通过フロア4
マグマケイブキット	通过フロア5
ピーチじょうキット	通过フロア6

赵继南 不懂掌机的室友一直夸PSP，作为任饭的偶回敬："你是买不起DSL说DSL酸……"
读者资料 男，18岁，河南郑州市金水区回民中学高二1班，450000

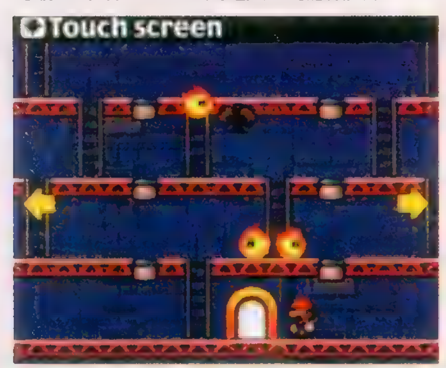
组件名称	条件
おばけやしきキット	通过フロア7
DKジャングルキット	通过フロア8
キノピオキット	通过3个アタックステ-ジ
ピ-チキット	通过6个アタックステ-ジ
DKキット	通过全部アタックステ-ジ



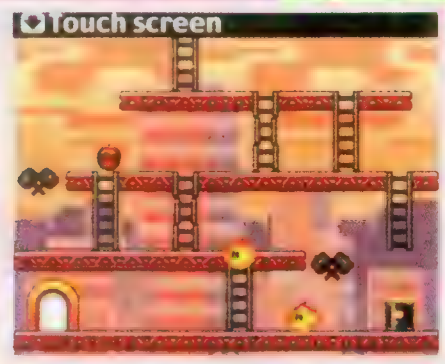
↑edit room是可以自行创造关卡的模式，满足一定条件后可使用的组件种类逐渐增加。

开启隐藏关卡：

通过フロア8之后，只要满足以下条件，就能挑战房顶和地下的隐藏关卡，フロアR是与大金刚的最后战斗，フロアB是通关后的隐藏关卡。



↑元祖《大金刚》式的关卡フロアB，目标是让大金刚落到地面上来。



↑フロアR是与大金刚的决战,马里奥要投掷迷你马里奥来攻击。

出现关卡	条件
フロアB的B1	得到银星和金星40个以上
フロアB的B2	得到金星40个以上
フロアR	得到青铜星40个以上

标题画面变更

收集全部的各种星72个之后，标题画面的人物就能变更，星的种类对应不同的人物，具体如下表所示，要改变标题画面的话，必须在オプション中选择ショールーム来操作。

变更画面	条件
迷你蘑菇仔	收集全部青铜星
迷你碧奇公主	收集全部银星
迷你大金刚	收集全部金星



↑变更后的画面，标题画面上的人物是迷你碧奇公主。

[illegible]

技能掌握

800005B9	4146414A	F2383D40	023FC000

总资金99999G

22068FC8	0001869F

全道具99个

42068FCD	20320001	00000063	00000000

全饰品99个

42069035	20350001	00000063	00000000
2206906C	63006300	42069070	00040001
63636363	00000000	22069080	63006363
22069084	63000063	22069088	63000063
4206908C	200A0001	00000063	00000000



在刚刚过去的上个月30号，这一天是绫波丽的生日。作为庆生及庆祝EVA新剧场版的DVD四月发卖，本期的萌点锁定为三无少女。

■责编/露琪

Welcome to sanwu world

三无少女，在日语中本义是指沉默寡言或缄口不语的女孩，并且伴随有一定程度的自闭倾向，但在ACG作品里却成为萌属性的代表之一。三无的意思是“无口、无心、无表情”：无口指少言寡语，即使说话也仅是最简单精练的回答；无心指没有感觉，对自己身边的事物缺乏应有的反应；无表情跟无心的意思有相似之处，指情感不外露，看不到悲伤也看不到喜悦，有些冰冷且不为外界所动的感觉。但三无少女不是没有思想和灵魂的个体，她们的魅力并不在于类似冷冰冰的机器人，而是在冰冷的外表下偶尔流露出不轻易被人察觉到的温柔和坚强。

三无作为萌的一种属性，并非只是纯粹的默不作声，而是一种复杂的行为及性格复合特征——“没有需要，便不会说话；没有需要，便不作表情”就是三无少女的标准外在表现。有些时候，三无属性而引发的萌点是在其中一个特征骤然减少的时刻，例如像少女露出微笑的瞬间，因为这意味着角色在主观能动性上产生了巨大转变，与之前行为的强烈反差和对比为人格魅力增添了全新的亮点。在一部作品中，多数情况下不会出现超过一个以上的三无属性角色。

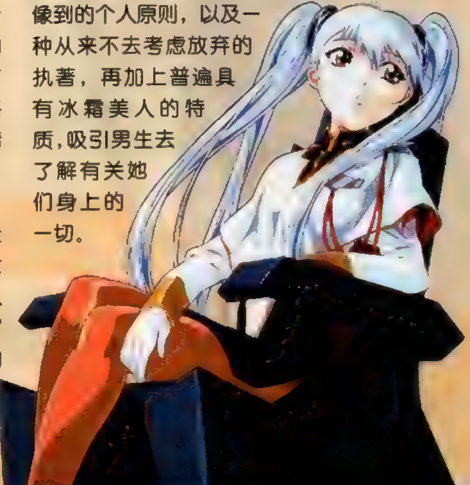
◆三无少女的常见特征

三无少女并不是许多人想像中的那样缺乏最基本的社会常识，她们知书达礼，深懂人情世故。想法与众不同，和其它所有本应令普通人有所反应的事情相比，没有什么能够让她们害怕、惊吓、快乐、忧虑，几乎没有七情六欲的表现，超脱于常人的无欲无求。

三无少女对获取知识方面有着远超于常人的需要，锲而不舍地阅读大量书籍，种类则包罗万象精辟独到，或者可以说，她们本身就是集合了丰富知识的载体。自然地，学业成绩相当的优异令人羡慕；也因为如此，往往使她们远离心理和生理正处于异常活跃阶段的青春期同学，反而带给其他人一种怪异孤僻的离群感觉。

思考速度快但不紊乱，判断力高且集中力强，能够时刻保持冷静和清醒的头脑。可能是由于这样的原因，三无少女说起话来总是平铺直叙，语气没有抑扬顿挫的升降调，听上去只有机械一般的陈述感觉。除了在学识上胜人一筹之外，她们也有可能会掌握某些艺惊四座的特殊技能，只要使用一次就令人过目不忘，在脑海中挥之不去。

她们一旦开口，就会说出经过极端精简后（字数能少则少）一针见血的发言，往往一语惊醒在场的所有人，所以三无少女在群体当中常被当作是贤者般的存在。她们拥有外人难以想像到的个人原则，以及一种从来不去考虑放弃的执著，再加上普遍具有冰霜美人的特质，吸引男生去了解有关她们身上的一切。



◆三无少女的代表人物

被挑选出用来迎战使徒的第一适格者，灵魂来自于第二使徒莉莉斯，肉体则是碇真嗣母亲碇唯的复制人。绫波有着一双血红色的眼睛和一头淡蓝色短发，是一个缺乏面部表情，并且性格冷漠的角色。造成这种性格很大一部分的原因，是她知道自己是为命令而生的，绫波也知道如果自己死了会有另一个绫波来替代她。绫波对这种宿命深入的了解使她产生了这种冷酷的性格，不过由于她的身体属于碇唯，因此对碇氏父子怀有特殊的感情。

—— 个人资料档案 ——

姓名：绫波丽
性别：女
年龄：14
身高：158cm
生日：3月30日
学校：第三新东京市第一中学
座位：教室靠窗那排倒数第二个
职业：人型兵器EVA零号机驾驶员
声优：林原惠



作为动漫史上第一位可考证的三无少女，绫波丽是《新世纪福音战士》里最特别而又最神圣的存在，她的横空出现可谓带动了整个动漫界女性角色的革命。继动画热播后，其后的很多作品都对绫波丽这个三无角色进行模仿借鉴或者是挖掘再创造，比较典型的像是星野琉璃（《机动战舰》）、夕业雾香（《NOIR》）等，《浪客剑心》的作者和月伸宏更是直言不讳称雪代巴的原型就是参考了绫波丽的形象。三无少女在近几年的作品中有愈演愈烈的泛滥趋势，除了大萌神长门有希（《凉宫春日的忧郁》）外基本上没有留下多少印象深刻的角色。

◆萌之三无少女动画推荐——《新世纪福音战士》

《新世纪福音战士》（下称《EVA》）是动画公司GAINAX的SF类机器人动画作品，由庵野秀明导演，TV版共26话。此后还有两部作为TV版真·25和26话的剧场版电影《真心为你》和《死或新生》，而去年9月1号，新剧场版也在日本如期公映。这次是基于原作的重新制作而不是续篇，作为新剧场版系列的第一部，剧情沿袭TV版第1至6话的章节。电影中所使用的画面全是重新制作，虽然有使用TV版的素材，但TV版的原画一幅也没有使用，并且在作品中大量使用了华丽的3DCG技术。电影上映两天后的入场人数就有236158人，票房则超过2亿8000万日元，毫无悬念地成为当周的票房冠军。



《EVA》最开始是典型的机器人动画，故事注重描写战斗场景和人物回忆，随着时间推移，作品逐渐变成对人物内心世界的精神分析式的叙述。《EVA》中的对人物心理方面的精神分析式描写不可不谓是入木三分，扑朔迷离与庞大复杂的设定情节，并且牵涉到宗教、哲学、精神分析学符号的运用，都使得它在日本国内和国际上引起了巨大反响和争议，并成为日本动画史上的一座里程碑，许多动漫爱好者将其视为史上最伟大的动漫作品。

PGBAR VOL.52

《掌机迷》第100期终于来了，做完其它的内容，最后再写PGBAR的时候，心中有一种释然，虽然不知道大家满不满意，但是我们已经尽力做了大家想看的内容，那篇关于编辑部的各位老编小编的特别策划，看起来应该很过瘾吧？

在新年那一期的杂志上预告过，在第100期的时候会采用包子以前制作的小纸人系列，现在就给你们看，好玩吗？这一套一共有七张，PGBAR里一共是五张，另外的两张在狸猫君华丽的动漫坛百期特别版里。本来是不舍得割爱放在那边的，但是狸猫君这篇纪念文实在没办法找配图了，那就便宜狸猫的粉丝们了吧！

春天到来的速度还真是快啊，一个星期以前还万物萧条的样子，现在已经到处春意盎然了，每天早上来上班的路上，阳光和煦，微风扑面，让人直觉得心情格外舒畅。当然了，负面影响也很深，我现在已经陷入"春眠不觉晓"的状态中了，一边写着这段文字一边与下午来袭的睡意奋力斗争中，在做完PGBAR之前努力不让大脑失守，很痛苦的说……



我是很宅的分隔线

广东高州 张蕴竞

本来是每期都寄信去问候你和其它小编的，可是我就这么倒霉哦！本来过年就是很好的,可就在农历二十八那天出了些交通意外,呵呵……（冷笑）因为那点交通意外，在医院里可躺了不少日子，直到快开学才出院！果然是个"特别"的过年呀！害得我压岁钱也不见收到多少，可悲啊！本来还打算入手PSP的，可是现在可泡汤咯！暗凌姐，我想请教你个问题，到底怎样才可以摆脱看小说那股冲动呢？

在交通意外之后，更应该怀着感激的心情庆幸自己没有受更严重的伤才对啊，相比之下，压岁钱的得失还是忽略掉好了，我上高中的时候，班上有个同学因为交通事故导致小腿粉碎性骨折而不得不休学了呢。关于看小说的冲动，我的看法是"学的时候就要好好学，玩的时候也要好好玩"，这样才能两边都没有损失，所以忍不住想要看小说的时候，那就加快速度把学习任务完结掉先，然后就可以痛痛快快地去看小说，而不必一边看一边担心学习任务没完成，你觉得如何？

某地读者 天天

画应该是投到暗凌JJ那去的吧，呵呵，这是我同学画的哦！暗凌J觉得画得怎样，偶觉得画得超好，超级像的说！偶早就想逼"她"往PG投画稿了。这是她第一次往PG投画稿，所以没署名（害羞？哈哈）。都是铅笔稿，是她扫描后印出来的，偶记得暗凌说过尽量不要用铅笔稿的，可是，她铅笔稿画得实在太好了的说！

这封信的笔迹非常娟秀，写信的一定是个女孩子！可是让我很受打击的是，我看到信的时候，信里提到的画稿已经不知去向了……真是太可惜了，我很想看一看的，回头我去其他编辑那里搜一遍，看看是不是他们随手给放到什么地方去了。以前有说过尽量不要用铅笔稿，是因为铅笔稿上的石墨粉很容易染开，画面就变得模糊不清了，而且扫描之后的效果也要差一些，观赏性不如彩稿。不过如果是画的非常好的铅笔稿，也是可以拿到稿费的，既然你觉得她画的非常好，那就鼓励她继续投稿吧，记得署名和身份证号码写上，也许就能收到稿费了哟。

周博金	从第1期开始，我就潜水从来没写过回函，现在一定痛改前非，做到每期必回。
读者资料	男，19岁，广东普宁市梅峰中学高三11班，515342，QQ546201571

江苏南京 吕珂

回想起来本人是在高中毕业后正式转职成一名OTAKU的吧（笑），那时借来台GBASP，玩玩也罢，谁料那时同学给我的卡带竟是《火炎纹章 烈火之剑》。要知道我对FE可是拥有骨灰级的爱哦，初中时和两个朋友一同研究FC上的《火炎纹章初代》和《火纹外传》，那份感动至今仍能体会,也正是借由那款《烈火之剑》，我开始了我的掌机生涯……当时购买首本《掌机迷》，哦，不对，第一本是同学给我的，因为我要《圣魔光石》的攻略嘛，记得那期的封面是瓦里奥。

虽然当初只是看个攻略，但我立刻被杂志中那精美的插画给震慑了，众多次世代主机、游戏的介绍、研究瞬间点燃了我的内心那颗小小的火种，那小小的"魂"，那时我才发现，原来掌机的世界是如此精彩！在这里，还得特别感谢《掌机迷》及全体成员！还记得曾经出现在PG女生帮的郑心星吗？就算忘了也没事，她的死党——涂俊应该知道吧，她可是名人哦，那张cos的小乔，萌死人了！当初万万没有想到，只是小小边角栏，却让我结识了郑心星这个让我永生难忘甚至可以说是改变我三分之一人生的非常非常好非常不一般的朋友，是她，让我从一个平凡的玩家成为了今天这个还算自身的"宅男"！嘿嘿，夸张了！说回来，正是因为她让我从GBA->烧录卡->NDS,是她教会了我游戏界的规则,教会了我作为一名"OTAKU"的生存法则，让我的生活变得如此精彩如此绚烂夺目！总之，没有《掌机迷》，没有勤勤恳恳的大家，我也不会拥有这么一个志同道合的一级棒朋友！虽然和她相距甚远，但我们的心却如此相接如此温暖！

不管怎么看，这封信的内容都有炫耀的嫌疑啊，笑。有个喜欢玩游戏的MM当朋友，真是人生一大乐事，本来设置边角栏的目的，除了让大家聊聊游戏说说心声之外，也附带交友的功能。只是以前网络没那么发达的时候，大家都是写信来互相聊的，现在都改用邮件和QQ了吧。说到这里，最近仍然能看到有人抱怨说自己写了那么多期回函卡，为什么一次不起眼的边角栏都没上过，也一次都没有中奖过呢。这个嘛，边角栏可不是什么不起眼的位置，而是非常重要的位置，有不少人都曾经说过拿到书之后第一件事就是把全部的边角栏看一遍。我个人觉得呢，怀着那种非常想上边角栏的心情写下的话被选中的可能性是很低的，抱怨啊之类的话偶尔被选中大概是因为编辑动了恻隐之心吧，反倒是简简单单随手写下的话，最容易出现在边角栏上，比如说说自己最近玩的游戏多么好或者多么渣，遇到了什么事情产生了什么感悟，稍微恶搞一下也不是不可，猴子对恶搞的话还是很有兴趣的说。





广东电白 玉圣

其实PG开一个会员中心不好吗？将广大读者升级为会员，在电脑里储存资料比较方便吧，邮购、抽奖、征稿也容易多了。100期就送会员卡吧，读者在网上用卡号注册、更改资料，开预存款邮购项目……太爽了！PGBAR嘛，就改名为"心灵电台"，也登email等，成为会员交流的栏目。网上直接注册也可以，但会员卡的正面可是众编合照哦。

如果PG是一份网络杂志，那么借助品牌效应建立会员制度并无不可，可惜我们做的是平面媒体，要知道读者中有很大一部分是没有上网条件的，所以这样依存于网络的会员制现在是行不通的，更何况建立会员资料数据库是一项非常庞大和复杂的工程，太过于消耗人力。虽然你的设想很有意思，但是真正要实现起来是不可能的呀！至于合照嘛，为什么这么多人想看小编们的真人照片呢？我们可不是帅哥美女，只是普普通通的平凡人而已，也许长得像你身边的某个朋友，或是你曾经的留影上那毫不起眼的路人甲，这样的话看了照片还有什么实际意义吗？

彭佳良	《高达黑历史》脱离了游戏，像动漫……
读者资料	男，20岁，上海市杨浦区榆林路528弄36号前门，200082



北京市 JunKoZ

过去的时间不会再回来了，就像我这段即要过去的高中生活，平淡之中总夹杂着些许泪水和惊喜，最惊喜的莫过于我在高中时达成了儿时的梦想——拥有一台游戏机。也许这并没有什么，可是于我却是梦中的幸福，父母的偏激想法——那是男孩子玩的，这句话一直打击着我的心灵，什么才算是女孩子玩的，什么？我有时真想好好地向父母解释清楚游戏机并不是男孩子的专利，但似乎也无能为力。直到高中，也许是上天听到了我的请求，高中时期我拥有了DS，想想转眼三年这终于拥有的幸福，被说成是我的心跳回忆也并不为过。

然而在这学习与娱乐的共照下渐渐褪去的，是被称之为时间的东西。高三，关键的时刻，不知道是不是错了，自己走上了艺术类考生的道路，高考的孩子苦，艺考的孩子更苦。有人说苦一年不苦一辈子，所以真想放下DS让他休息一年，但玩心难改，总有一点时间会去摸一下他，想玩的思绪一累积起来就麻烦了，所以DS被我放进了箱子里，上了锁。求你，在里面待一会儿，好么？有些自言自语地向他说着，钥匙则挂在了书包上，坚持，因为我拥有，只是短暂的离别，所以坚持。

JunKoZ同学每次在回函卡上写的最爱FF的话让露琪分外感动，你们是同道中人啊，你看你的留言还被露琪拿来放在FF专栏下面当边角栏了。关于父母对游戏的看法，我们这一代人的父母大多都是那样，抵制或者反对，所不同的只有程度上的差别而已吧。这让我非常强烈的产生某种想法：对于我们的下一辈，我觉得应该从小时候就引导他们建立正确的对待游戏的观念，不能因为我们经历过的遭遇，就影响他们与游戏的接触。呃，说了有点奇怪的话呢，等我小侄女长大以后，我一定买台掌机送给她玩。

广东广州 黎伟滨

很同意翔武在总动员上说的话："理想虽然没有想过真地会实现，但真正努力过了，即使没有实现也没有悔恨了。"我和你的想法可谓是不谋而合了一回。我最近向一家自己非常向往的玩具公司发了求职信，这份东东可是花了我不少时间和精力去准备的。虽然知道机会很渺茫，因为专业不对口，也没有相关经验，但凭一腔热情也打算争取一下了，因为我知道机会只会属于有准备的人，也许，将来我会成为一个玩具设计师呢！昨天听了一位"师兄"的一席话后，甚有茅塞顿开之感，他说对于求职者来说，在求职之前，首先要弄清楚几个问题：第一是我想做什么，第二是我能做什么。第一个问题就是翔武所讲的理想，搞清楚了就要问自己，我具备做好这份工作的能力吗？如果不具备，我能学习吗？我究竟具备哪些方面的优势、才华？我想，这两个问题貌似很简单，但并不是每个人都会考虑的。进而，我觉得人都有必要对自己进行一个定位，方法很容易，只要在一张纸上写上几个问题，然后写上答案，问题是：我的优点是什么；我的不足在哪里；我打算从事什么工作；我期盼怎样的生活……要清楚，这只是给自己看得，所以完全不必要写大话空话，把心里的想法写出来，再加以对照，我想，你对自己的定位就会比较清楚了。

每个走出学校和即将走出学校求职的人都会经历这样的一个过程，建立正确健康的求职心态是非常有帮助的，像你现在这样就非常好，有明确的目标，对自己的能力有切实的认知，再加上一定的自信，我相信这样的人一定会更快地迎来成功的。我很喜欢看你的信，请继续保持定期写信跟我们聊天的习惯吧，不管你以后到哪里去工作，请继续把我们当作你的知心朋友，不要让距离拉开友谊的手，

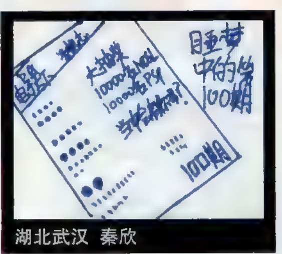


张天鹏	念枫思枫，念莺思莺，好想他们啊！
读者资料	男，15岁，天津石津南区咸水沽镇秦庄子6区33号，300350



↓这个故事告诉我们上厕所的时候可以看书，但是千万不要玩掌机！

内蒙古呼和浩特 王嘉伟

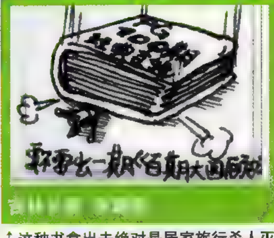


湖北武汉 秦欣

↑这样抽奖会亏本到哭都哭不出来吧？

↓他坐的是地铁么？火车的座位可不是这样的，话说在地铁上玩掌机真的不会头晕眼花么？

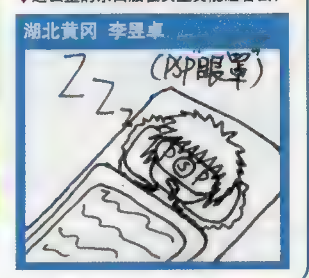




↑这种书拿出去绝对是居家旅行杀人灭口的好工具啊！

↓这么重的东西放在头上真能睡着么？

湖北黄冈 李昱卓





参加办法　1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.100的抽奖活动截止时间为2008年4月30日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

98期中奖名单

PSP

天津市	蔡璐

口袋妖怪T恤

江苏南京	童逸文
山东青岛	梁涛
浙江宁波	吕奇缘
北京市	刘瑞峰
江苏常州	姚文俊
广东湛江	黄民博
浙江绍兴	张超
广西柳州	吴骞
上海市	姜志雄
辽宁沈阳	孙鲁宁

精美小礼物

上海市	陈波
广东云浮	张俊杰
上海市	陆乐
江苏苏州	许正阳
陕西西安	查钊
广东云浮	杨志康
上海市	杨宁翔
上海市	夏雪
浙江丽水	李恺
新疆乌鲁木齐	李宇声
重庆市	谭淦
安徽合肥	沈博锐
广东广州	邹明洋
天津市	王童
广东英德	邱智申

翁捷	同情米兰双雄，罗马必胜！（编：来，跟宫本那家伙一起喊口号吧。）
读者资料	男，19岁，福建平潭县下埔29号，350400

《掌机迷》100号特别刊载：经典回顾



《最终幻想》系列复刻作品再发，超详细攻略仍然由小枫执笔，另外还一口气增加若干新栏目，直击两大掌机的最新热点，对应两大经典RPG作品的专栏也开张了，欢迎大家来坐坐。

特别策划：留给后来者的世界
攻略战队：最终幻想2
龙珠Z真武道会2
PSP绝对热点
NDS的生活应援
勇者斗恶龙王国
FF双周刊

借着《赛尔达传说》系列最新作品发售的热潮，《掌机迷》带玩家一起回顾这个经典系列的历程，讲述你所不知道的关于海拉尔、关于黄金三角、关于魔王和公主的一切。

特别策划：《赛尔达传说》系列历代记
攻略战队：赛尔达传说 幻影沙漏
股票商人 瞬
富豪街DS DQ&马里奥
变形金刚
彩虹6号 维加斯
经典再续G6DSReal评测



一年一度的E3大展如期开幕，各类游戏情报让人眼花缭乱目不暇接，小编们精心挑选出与掌机业界息息相关的各类新闻，汇总成本期的完全特报，关注E3，关注《掌机迷》。

E3展会完全特报
秘技侦探团特大号
特别策划：魂斗罗 复活
攻略战队：回忆之日
绽放吧！小小机器人
哈里波特与凤凰社
电玩驱动站

CAPCOM的多款格斗游戏中出现了许多让人印象深刻过目难忘的女性角色，她们丽质，她们强大，她们都是曾经与玩家一起战斗过的战士们，请随菜团一起回忆女战士们的足迹。

特别策划：曾经的战士们
攻略战队：美妙世界
怪物农场DS
洛克人ZX降临
火影忍者5
捉猴记！捉猴大作战
PG视点

贾昌	找不到联机的对象，好苦恼……
读者资料	男，21岁，河北邢台市河北机电职业技术学院网络0701班，054000，QQ676878135



本期杂志对所有《掌机迷》的爱好者来说是非常难忘的一期，看《掌机迷》的人没有不知道岚枫的，看《掌机迷》的人没有不喜欢岚枫的，他离开PGBAR，栏目换了新的主持人。

特别策划：危机核心一触即发
银色的天空
CAPCOM的掌机世界
攻略战队：旷野历险XF
伪之轮舞曲
SD高达G世纪 交叉火力
极 魔界村 改



新增栏目「萌之乐园」从萌现象的产生开始讲述这一文化，是宅男腐女们必看的内容，「三栖人空间」为ACG爱好者带来最新最快的动漫电影情报，ACG信息尽在掌握。

特别策划：名作的冲撞！
放眼看屏幕
攻略战队：寂静岭 起源
最终幻想水晶编年史 命运之轮
召唤之夜双子时代 精灵们的共鸣
萌之乐园
三栖人空间



「瘦身」后的《掌机迷》虽好，却让人看得不够过瘾，加页计划再次启动，新《掌机迷》192页精美全彩价值外加DVD，价格是厚道的8块8，喜欢看书的你又怎能不买呢？

特别策划：东京游戏展特大特报
LEVEL5新作大特报
恐惧的起源
逆转裁判4后续大追迹
攻略战队：危机核心 最终幻想7
口袋妖怪不可思议的迷宫2
合金装备OPS+



「高达黑历史」首次开张，这是身为资深高达饭的月莺向粉丝们展现知识面的地方，喜欢月莺不能不喜欢这个栏目，「爱机学堂」专门为你解决掌机使用过程中遇到的各种疑难杂症。

特别策划：越变态越精彩
攻略战队：远古封印之炎
虹吸战士 洛根之影
英雄传说 空之轨迹SC
头脑锻炼教室
高达黑历史
爱机学堂

李宋益	人生游戏，游戏人生，需要尽情享受，慢慢回味，方知其中美妙滋味。
读者资料	男，18岁，云南陆良县第一中学高224班，655600，QQ364918097

《掌机迷》100号特别刊载：经典回顾



新的故事，新的世界，新的邂逅，新的友情，《最终幻想战略版》系列第二作强势出击，详细攻略+剧情小说精彩好看不乏实用性，强图美图恶搞图尽在新增栏目「贴图特搜队」。

特别策划：迷失寂静岭
王国之心新作集结令
攻略战队：最终幻想战略版A2
游戏新干线
贴图特搜队
口袋竞技场
疯模阵



玩上新游戏，不忘老游戏，追求潮流的同时也要记得享受复古的乐趣，特别策划《复古的回忆》带着大家一起回顾那些曾经为我们带来无数欢乐的经典老游戏，老朋友你们好吗？

特别策划：复古的回忆
掌上风云起 天下三分时
攻略战队：寂静岭 起源
马里奥聚会DS
魂斗罗4
不能饶恕你
机战天空



全地图超详细攻略外加全面研究，小编倾情打造《勇者斗恶龙4》豪华攻略，如果你不知道什么游戏好玩，那么请跟随特别策划寻找适合每天不同时段的游戏，创造合理的游戏生物钟。

特别策划：掌上的铁人
冬季游戏生存指南！从早到晚大作战
攻略战队：勇者斗恶龙4
流星洛克人2
雷顿教授与恶魔之箱
驯龙师 音魂
奸商专栏

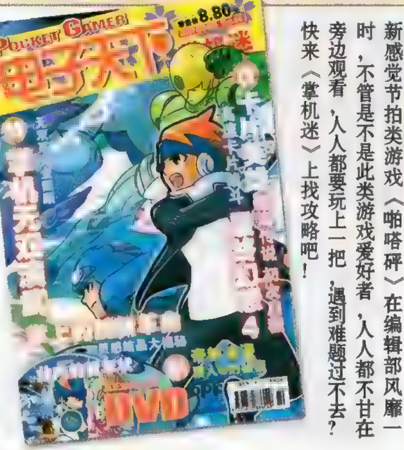


《掌机迷》独家权威发表2007年年度汉化游戏与自制软件大评奖，寻找质量优秀的汉化游戏，请以此评奖结果作为依据，圣诞来临游戏约会一个都不能少，讨好MM请看这里。

特别策划：2007年年度汉化游戏自制软件大评奖
圣诞前夜总动员！讨好女朋友游戏秘籍
攻略战队：纯真传说
大众高尔夫携带版2
口袋力量棒球10
勇者别嚣张
掌机观文译典通

赵龙	绫小路同志，难道你是出了地下版杂志被公安机关拘起来了？明年的这时我会给你烧钱的，安息吧，阿门，不要再出来害人了。
读者资料	男，20岁，天津市河东区井冈山路瑞光里6-6-303，300151

《掌机迷》100号特别刊载：经典回顾



新感觉节拍类游戏《啪嗒砰》在编辑部风靡一时，不管是不是此类游戏爱好者，人人都不甘在旁边观看，人人都要玩上一把，遇到难题过不去？快来《掌机迷》上找攻略吧！

特别策划：掌机无双演武
灵感的结晶 创新的革命
攻略战队：啪嗒砰
最终幻想4
高速卡片战斗！卡片英雄
星海传说 初次启程
帝都浪漫

新的一年到来，攒了压岁钱的大小玩家都开始考虑购入自己心仪已久的掌机，从主机到各种必备周边，本期特别策划献上完整购机指南，帮助大家买得满意用得开心。

特别策划：2007年掌机业界大事记
新春购机指南
方寸群英会！最难忘的掌机游戏
非宅勿入！宅腐文化漫谈
符文工房2幕后特辑
攻略战队：符文工房2
同人专场



《掌机迷》终于即将迎来值得纪念的第100期，「100号特别连载」本期始动，为新老读者展示几年来杂志走过的各种历程，杂志胖了又瘦，瘦了又胖，我们热爱游戏的心始终不变。

卷首特辑：口袋妖怪战队2
特别策划：最后一战
再来逆转！逆转裁判系列终极回顾
良品的挑战 第一回
——你所不了解的游戏心得与研究
攻略战队：高级战争 毁灭之日
100号特别连载（1）



华丽华丽无比华丽，《大蛇无双》降临PSP平台，无论是不是光荣粉丝，本款游戏都是你不能错过的，特别策划针对两代游戏人的经历，推荐适合不同年龄人群的优秀游戏。

特别策划：80后VS90后 两代掌机迷的选择
攻略战队：大蛇无双
基连的野望 阿克西斯的威胁
新作报道：蓝龙PLUS
游戏评测团：虫师
心跳回忆女孩版2
北斗神拳

黄家成	高三生涯，苦尽甘来！（6月的天空，什么时候到啊）
读者资料	男，20岁，福建闽清县闽清一中高三2班，350805，QQ709076401

《掌机迷》100号特别刊载：经典回顾



两大次世代掌机游戏推出速度越来越快，品质良莠不齐，是神作还是渣作？「电玩避雷针」帮你指点迷津，要想知道全过各地掌机市场行情动态，还得来看新栏目「PG特工组」。

特别策划：不被主角光环选中的人
电玩避雷针
PG特工组
攻略战队：战神 奥林匹斯之链
灵光守护者
世界树迷宫2 诸王的圣杯
灵魂编码



坐公交地铁怎能缺少掌机的相伴，有些游戏适合你在车上消遣时间，有些游戏绝对不能在车上玩，不然玩到忘我就有坐过站的危险，车上消遣很多很多，我们帮你挑选好玩的。

特别策划：来自电子时代的考验
车轮滚滚伴我游 掌上消遣不发愁
攻略战队：重生传说
忍者龙剑传 龙剑
牧场物语 闪亮的太阳和朋友们
影子传说2
刺客信条



超大作《怪物猎人P2G》一发售就掀起玩家抢购狂潮，游戏销量突破百万指日可待，详细攻略第一时间送上，本期光盘里还有精彩影像，狸猫线小路也送来了百期特别纪念版腐文

特别策划：游戏中的知名BUG
百期纪念特辑
——《掌机迷》历任编辑和秘密自暴
攻略战队：怪物猎人P2G
口袋妖怪战队2
樱花大战 因为有你
掌上动漫坛百期特别版

终于，《掌机迷》迎来100期了。

100期，代表《掌机迷》创刊至今走过的几 年岁月。

100期，代表《掌机迷》从月刊到半月刊顺利变革的成果。

100期，代表《掌机迷》编辑们为杂志付出的多少心血。

100期，代表《掌机迷》作者们为赶制攻略而度过的无数个不眠之夜。

100期，代表《掌机迷》陪伴一代又一代玩家从小学进入初中、高中、大学。

过去的路我们和《掌机迷》一同走过，将来的路我们仍将和《掌机迷》一同走过。

玩转掌机，没我不行。

蔡烁	PG伴我走过了初中很多重要时光，希望在以后的美好时光中也有PG相伴！
读者资料	男，16岁，辽宁沈阳市沈北新区中央路63号楼1单元3楼1号，110121，QQ89868560

《掌机迷》100号特别刊载：读者感言

路漫漫其修远兮，吾将上下而求机。——顾平

把日语选作二外，不能说与游戏无关。——李宝春

PG带给我乐趣实在太多了，它让我在游戏闲暇放松了许多，又更了解游戏。——黄曙

画面好不一定是好游戏，补脑益智游戏不一定不好玩。——王恺

别在乎别人对你的看法，打好自己的游戏就行了。——刘尔强

玩游戏不分机种类型，只要好玩就行了。
——雪旭飞

套用一句《兄弟连》里的台词：广大掌机迷们，we stand alone together！——遇冰

正如爱一个人是不需要任何理由的，因此呢，我爱掌机也是不需要任何理由的。——陈加轩

没有掌机，夜不能寐；拥有掌机，夜不想寐。
——张伟

你能以生活的态度对待游戏，但不能以游戏的态度对待生活。——徐肖东

PG是高三的放松剂，是我继续学习的精神动力。——倪志雄

游戏永远是我的最爱，若将此比作一条路，那PG就是我的灯塔。——刘盟

支持汉化组，感谢你们的无私与伟大！——周文龙

如果我的世界只有游戏，那游戏就是我的一切。
——李禹辰

PSP家长可以没收，但PG他们绝不能没收。
——张启航

没有游戏的世界就像没有盐的饭，没劲透了。
——韩晓雨

冬雷阵阵，夏雨雪，山无棱，天地合，才敢与PG绝。——孙磊

游戏只是学生的一个生活调味品，放多不好，放少了味道会淡，把握尺度。——施晓均

我们最想要的东西，只握在喜欢的人手上。
——李桂瀚

我相信总有一天神游会成为中国的游戏巨头，即使是10年、20年甚至是50年我都愿意去等待。
——张贤熹

要玩游戏，先看PG，不玩游戏，也看PG，要做掌机迷，先看《掌机迷》。——陈栋

掌机真是个好东西，当我老的时候，我可以骄傲的说："我的童年，有掌机相伴。"——罗军

掌机是众多数码科技的集合，掌机是一个时代数码科技的标志。——黄晟航

掌机是我的至爱，《掌机迷》是我的最爱。
——黎志超

神游载着我来到游戏世界，我永远支持神游。
——方铭龙

安得掌机一房间，大送天下玩家聚欢颜。
——张帮强

朱门酒肉臭，路有冻死骨，有机的不知没机的苦！——唐旭

PG一定要华丽地办好第100期哦，各位PG迷也一定会支持到底的。——区威

希望能永远保持现在这样不变老，这样我就能自由享受游戏的时光。——刘琳琳

生活没了游戏就好比吃饭时没了筷子。——郑凯

中文游戏是王道，比任何大作都牛。——张安琪

PG是我的精神食粮，每当我在学习生活中身陷困境，萎靡不振时，它总能使我斗志盎然，奋起再战。
——郭锡朝

掌机的梦想终于快要实现了，现在离成功不远了，我将告别围着别人看的历史，转而成为被别人瞩目的对象。——杨昊鸿

掌机是引导我们游戏潮流的最好选择！——张一凡

虽然不能玩，但还是可以看的，所以PG是我放松时间很好的一种休息方式。——杨晓来

郑紫城	用心去体验每款游戏，让我们融入游戏中吧！
读者资料	男，18岁，浙江文成县综合市场12幢234号，325300，QQ670244340



游戏一天只玩一小时就够了



掌机迷终于到100期了，这期制作中好像也是《银魂》动画版100集播放的时候，真是赶到一起了，顺便这标题是抄袭。最近似乎得了健忘症，前一天想到要做的事情，睡一觉转天就忘记了，再想起来的时候可能要再过两天了。《怪物猎人P2G》出了之后也在玩，但觉得好像没有去年发售时玩的那么猛了，生活里游戏占据的份量也渐渐减少了。前段时间把《求婚大作战SP》看完了，感觉还不错，最后纠结的两个人总算能迈出那一步，真正在一起了。虽然本篇中曾经强调过重要的不是改变过去，而是改变现在，但还是通过回到过去的方法改变了很多事的发展，观点和实际的做法似乎有些矛盾。不过对于现实的我们来说，我们是“过去”的读者，也是“未来”的作者。

Revive
health & beauty



我还活着

上一期因为有点急事没来得及等到最后就走了，手札没交，谁想到以猴子为首的几个家伙居然拿“活不见人死不见尸”这样的语言来咒我，还摆出一张灵堂一样的照片假仁假义地祭祀，真不知道一时间多少认识我的人给我打电话，害的我话费严重超支。最可恨的是拿“你不是一个人”作为标题，难道你以为我看不出其实你们是想省略掉标题中的“一个”吗？（猴子：别的不说，有人打你电话只能怪他们理解能力差，他们就不会看看手札最后一句？）

说句题外话，下期杂志会继续推出新人，我在其他几个部门还有工作，所以手札可能得暂停一段时间，这回可别说我生死不明了哦。

真实，抑或是我精心编制的谎言

又到四月一日，这个一年一度可以随心所欲说谎话骗人上当的时候，如果不来点有意思的东西，那还真是浪费了这个节日呢，那么我就来一点点小小的爆料吧，至于我下面那些话的可信程度，请大家自行判断吧！

1、露琪是个伪娘！虽说露琪本人是无论如何都不承认这个事实的，但是你们看，露琪说话的语气是不是很像小女生的感觉呢。而且，虽说露琪没有在杂志上提到过一些深宅向的东西，但是平时上班的时候可时不时会提到哦，而且腐向的东西也不是没有，这让我们深感震撼，所以说，比腐女更可怕的东西是腐男，比腐男更可怕的东西是腐伪娘！

2、猴子也是个火车男！无论我们在讨论什么话题，猴子都会来掺和几句，可以说没有什么事情是他不知道的。可是久而久之，我们发现了猴子的一个秘密，就是他每次插嘴的时候,都会打开google搜索相关的内容，瞟一眼之后现学现卖。有一次猴子不知道从哪里看到了这么一条消息，说韩国人里有50%是基督徒，便一口咬定真有其事，perfect难得跟他较劲上了，说绝对不可能，然后当即打开MSN问他的韩国朋友家里有几个人是基督徒，结果当然是猴子败了。猴子啊，这种道听途说没证据的东西，你为什么会相信呢？

暗 凌



陈明	小武你们画师是谁，怎么可以把猴子画那么丑，应该画只狒狒啊。（翔武：这太毒了）
读者资料	男，16岁，私营城顺达路125号



100 期了啊啊啊啊啊啊～



大家没有看错，这期手札的标题是有史以来写的最为口胡的，原因很简单，100期的特别策划和各种攻略特稿已经使猴子快要脱毛进化成裸猴了。作为特稿的整理编纂者，猴子在别人半夜回家休息的同时，与美编同志一起奋战在午夜十分，为了不让大家对这期特稿失望，正在苦恼地想各种点子，好让稿子的视觉效果更好一些。

这期特稿里最大的遗憾是以前编辑的头像收集不全。这也不怪别人，两年前保存编辑头像资料的电脑当机导致文件缺失，而画师合金火腿又在最紧急的时候联系不上，由于不知道二位前辈的尊容，小生不敢擅做主张，于是阿蛮与Kytle的头像只好拿Now Printing来代替了。大家一起来谴责我吧。

露 琪

自爆求好运



值此百期纪念之际，爆一下在家的桌面好了。（解说顺序：右——》左）耳麦：老爸为老妈买的语音聊天装备，戴上时进入忘我境界的速度+6，取下后双耳略有压迫感，因为是韩国产的。-_,-Ⅲ仙人掌：我房间里惟一的一株绿色植物，喜欢摆出奇怪的人型pose，真实身份是订阅03年电软的会员赠品。-0-井上多罗：我房间里惟一的一只白色动物，喜欢摆出十分萌的猫娘pose，真实身份是购买04年电软合刊的赠品。>v<显示器：22寸16:9的液晶屏，分辨率最高1768×992。桌面美少女与本人无关，是老妈更换的。-__-手机：由于拍摄角度的问题几乎被忽略掉的松下A66，前年春节时买的，内有珍贵短信若干，挂绳是前公司的logo。PSP：CCFFⅦ限定版机器，至今未刷机，积灰专用摆设。DSL：迄今为止我玩的累计时间加起来应该不会超过1个月，因为早已经变成老妈的养狗专用机。MP4：爱国者牌，40G，多是ost同尚未刻盘的动画类资源，psp刷机后将彻底转职为移动硬盘。

库巴

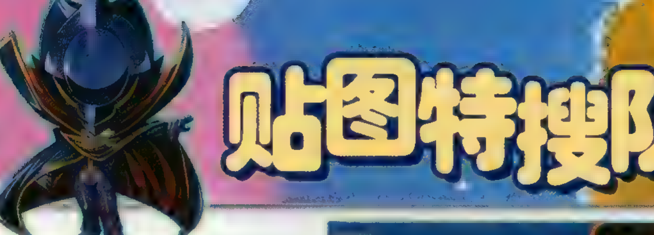
PG百期！库巴参上！（低调，低调）



可赶上了可赶上了！终于有了属于自己的笔名！终于有了属于自己的形象！这是一个普天同庆的日子！第一次写手札有些不知所措，自我介绍就不多写了，都在百期特辑里了，写一些比较在意的事情吧。前一阵刮大风，每天骑车上下班的我把自行车锁在了单位楼道暖气上，于是天天坐地铁上下班，在自行车闲置的第四天，我听着外面呼呼的风声犹豫着是否该骑回家，毕竟放时间长了就会落土生锈，还得去上油打气，于是乎我来到楼道摸了摸车座，最后决定还是不骑了，作为补偿把后轱辘抬起来踩了几脚车蹬子。这两天天气又转暖了，昨天终于把车骑回去了，在回去的路上看到夕阳西下，头一次感到朝着夕阳奔跑确实是一件不错的事情。前两天看手机报，报道清明节天气晴朗适合踏青，总觉得清明节和踏青放在一起怪怪的，各位踏青了吗？没有笔名的日子，在边角栏的括号里只能写“某编”（并不是所有“某编”都是库巴），有读者写回函卡问道：是谁说的就是谁说的，干嘛写某编啊？都说了还不敢承认。现在好了，我有笔名了，不会再让大家误会了。

PG百期真的是可喜可贺，看到各位读者的回函卡和来信，让库巴感到责任重大，让库巴有了动力，这里是个很温馨的地方，也是一个充满快乐的地方，相信我们，PG会做得更好！

于洋	最近忙于工作，根本没有时间打机。
读者资料	男，25岁，吉林省长春市朝阳区安达街63号



特搜宗旨
漂亮的图,要。
kuso恶搞的图,
全都要!



↑又发现拥有很高相似度的东西了，下面那个不会在没水的时候暴走吧……



←我很喜欢红莲二式，不过对卡莲好感度不高。真可惜，第二季里要换成红莲一式的手了。

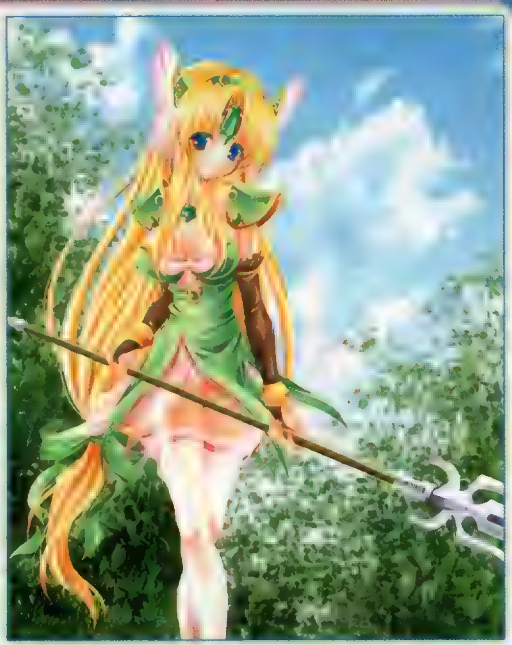
←非常有魂的红有三机器猫和高达机器猫，打算参加机战了吗？

↓这个王留美大小姐看着好面善啊，真的是她吗？在第一季后面几集戏分很少，大概第二季逆袭吧。



盛萌	《思念是一种病》最近刚喜欢上，不错的歌，菜团印象分UP，达到平均水平了。
读者资料	湖北省武汉市江岸区洞庭街16号1楼7号，QQ：441591385





↑公主小姐依然如此忧郁和迷茫，西林一走应该更迷茫了。

→《圣剑传说3》的莉斯，真希望《圣剑3》能出个复刻版啊。



↑体现了“白菜姐”的霸气，不过那个沙龙的头好像有点圆。



↑《王女联盟》的同人画，换了一种色彩风格，显得更清新了，圣剑有点小。

←最后这图是翔武最近用的桌面，他自己说叫做“天使与恶魔的长猫”。

曾志宁	有时，只因一个游戏会让人的人生观与之改变，《逆转》。然后大声说：我反对，这样的生活。
读者资料	男，15岁，广东省揭阳市揭西县河婆镇大同东九港七号。QQ：2726825451



三栖人空间

绝对可怜小孩

原名：　绝对可怜 zチルドレン
中文名：　绝对可怜小孩
首播日期：　2008-04-06

椎名高志，《GS美神极乐大作战》的作者，1989年以《椎名先生的教育指导》开始进入漫画界，第二年在《少年SUNDAY》周刊上连载了《椎名百货店》，以每个故事一个单元的形式叙述了不同题材的故事，其中的《GHOST BUSTER 美神极乐大作战》因为意外的大受欢迎而改编成了长篇连载，并且在上个世纪90年代引进到了中国，陪伴了无数人的童年，想必现在20多岁的同学在上课时都看过这部漫画吧。（笑）



2003年，椎名高志又在小学馆《周刊少年SUNDAY》的7月号增刊上推出新作《绝对可怜children》，因大受欢迎，在05年正式进行连载。在短短两年多的时间里就推出了11卷单行本了，果然是高产的作家啊。而在去年底就传言要在今年春天推出动画，现在已经确定将在4月6日上映TV版。他的作品一般都是通过媲美周星星似的无厘头的搞笑情节，带着对社会现实的批判，因此在日本众多的搞笑漫画家中，目前还没有人可以取代他在广大读者心目中的地位。

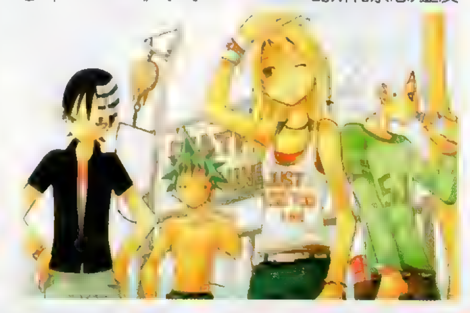
这次TV版的制作商为SynergySP，导演则为制作过《旋风小子》的川口敬一郎。而角色设定则由加加美高浩担任，他曾参与多部名作的制作，包括《银河铁道999 Galaxy Express》、《游戏王》、《天上掉下小册则》等，而最著名的当然就是前一阵大红大紫的《虫师》了，所以本次的动画质量还是可以让大家放心的。

故事发生在不久的未来，当大家已经对超能力者的存在司空见惯了，然而他们与正常人的隔阂却未完全消失，年轻的科学家皆本光一，肩负起照顾拥有最强超能力的三名少女的使命。她们在内务省特务机关的超能力支援研究局(通称BABEL)旗下从事着极度危险的任务。不过，这三个人虽然很可爱，但性格上却存在着严重的问题……(寒，详情请参照漫画单行本第一话的题目：我们不是天使）。我们的男主角的任务就是引导她们走向正途，成为对社会有用的栋梁。但面对这三个超级早熟又刁蛮的超能力小丫头，到底会爆发出什么笑料呢？

噬魂师

原名：　ソウルイーター
中文名：　噬魂师
首播日期：2008-04-07

毕业于东京动画绘制者学院的大久保笃。曾经给著名漫画家绫峰栏人当过助手。2001年在《月刊少年GANGAN》(SQUARE · ENIX的斯刊杂志)上发





表短篇作品《一善的骨》。初次在漫画界登场。《噬魂者》从2004年春天开始在《月刊少年GANGAN》上连载后,连载至今已经4年了,刚刚推出了第十卷单行本。而动画版的《噬魂者》将于08年4月7日开始播放,初定将制作播放一年,也就是播放52集的长篇动画。可见其在日本的受欢迎程度!

虽然与"死神"相关题材的动漫屡见不鲜,无论是从《死神》到《死神的歌谣》还是到《死亡笔记》。近年来几乎每个季度都会有这种类似题材的大作被炒上荧屏。难免让观众感觉到视觉疲劳。但是这部'吉祥物'非常貌似前两年某饮料广告"酷x"的动画还是值得大家去关注的。(笑)

负责制作的豪华阵容也非常让fans放心,由监督过《樱兰高校男公关部》TV版的五十岚卓哉将执导本作。系列构成则是著名的大和屋晓,他的代表大作《金色的卡修》、《武装炼金》、《银魂》大家不会没听说过吧!人设则是大名鼎鼎的《钢之炼金术师》做人设的伊藤嘉之!把这几位强人的力量凝聚到一起的制作公司则是bones(骨头帮。寒)《钢之炼金术师》、《樱兰高校公关部》、《翼神传说》、《天使领域》、《狼雨》等大家耳熟能详的作品均出自bones之手,所以本作还是非常值得大家去期待的。

《骷髅13》

原名: ゴルゴ13

中文名: 《骷髅13》

首播日期: 2008-04-11

日本国民级的经典漫画《骷髅13》,终于在日前宣布TV动画化。

虽然这部漫画在中国没有什么人气,而现在众位读者也有很多都完全没有听说过。但是其实在日本,他的地位绝对不会比《机器猫》、《阿童木》逊色多少。漫画大师斋藤隆夫自从1968年11月开始在小学馆《BIGCOMIC》杂志连载,到现在也仍然连载中。近40年的风雨历程,影响了两代人的成长,所以说他是国民级的漫画一点都不过分。

《骷髅13》是描写了以现实世界为舞台的超级杀手"骷髅13"的故事,虽然作品中的主角都是虚构的,但是却以这个虚拟的主角影射出现实世界所发生的各种真实的政治事实。四十年来的世界历史就在《骷髅13》中一目了然。使看漫画的人可以从中看到世界的变动的缩影,从"波斯湾战争"到"南斯拉夫之战",从"克林顿的情史"到"世纪末的好莱坞",《骷髅13》从另一个角度为读者诠释了事件的始末。因为切合当下时弊,细致入扣的背景分析和紧张激烈的故事剧情,都让对政治和时事感兴趣的读者大呼过瘾!

在杂志上连载以2～3回完结一个单元故事的形式独立成章,而在单行本中,却成为一个完整连续的故事被重新构成。目前LEED社发行的单行本出版至146卷,文库本107卷。至1999年中已出刊115集,并由小学馆发行增刊和别册两种单行本,已卖出八千万册。在经过了近四十年的历史,并几度真人化,1973年由高仓健演出电影。次年获小学馆漫画赏。1977年NHK广播剧化,9月再次电影化,1980年山本又郎又将其拍成一部CG电影。而现在终于要迎来TV版的动画,让我们一起随着杀手的视角去解读这个不一样的世界吧!



游戏 漫画 小说 模型 一网打尽！所有机器人在这里集结！

四度冲击

一最强机战高达专门志

机战FAN Vol.4

高达世界的思想与理念

机战对高达

机战OGS外传

SD高达G世纪 魂

重磅出击

超级机器人历史/传说巨神伊甸王

超兽机神段空我/战斗机器人扎本古鲁

VCD

随书两款附送

www.srwfan.com

超值定价

19.8

献给喜欢机器人的你！机器犯的第一选择

第一、二、三辑还有少量库存，全面接受邮购！

快加入我们的行列吧！

机战FAN

全国上市热卖中!!

邮购请注明"机战4"（邮购免收邮资）

邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部收

邮编：100011 联系电话：010-6447 2177/2180

喜讯：电子游戏软件杂志获新闻出版总署出版物印刷一等奖

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

口袋迷精华本2

■定价:24.80元　上市热卖中



《口袋迷11》本次全面升级改版，更加精美的版面设计，更加丰富的内容安排，同时本期豪华和普通版分别赠送限定毛巾一条，同时还有大图鉴收藏帖赠送，绝对物超所值。豪华版捆绑剧场版漫画更加精彩，值得珍藏。

口袋迷（11）

■定价19.8元(豪华版29.8元)　上市热卖中



机战迷的专门志第四辑即将发售啦！本次有多篇大型专题奉上，并新开多个全新机战专栏，保证你大呼过瘾。更豪华更精彩，不能错过！

机战FAN 4

■定价:19.80元　上市热卖中

广受读者期待的标准掌机典藏系列最新版终于登场了。PSP版超厚读本配合双DVD，将一年来该平台的经典游戏彻底收录。书中包括珍藏图鉴，典藏攻略，软硬件实用指导，实用问答等，值得收藏。

PSP标准掌机典藏

■定价:22.80元　上市热卖中

NDS版超厚读本配合DVD，完全收录一年来该平台所有值得收藏的游戏内容，书中包含了所有主流游戏信息，集购买实用为一体，大图鉴游戏数量超过400款，游戏攻略及小说更是不可错过，必备！

NDS标准掌机典藏

■定价:19.80元　上市热卖中



口袋妖怪剧场版十周年纪念来了！本书为三碟超值装，双DVD满载最新剧场版正片及十周年纪念特典影象，精选剧场音乐集更是不能错过的收藏珍品。

口袋的魅力(十周年纪念)

■定价:19 8元　上市热卖中



彻底收录所有口袋妖怪系列的相关问题，多达一千四百问以上，海量内容收录，口袋妖怪迷必须拥有的一册，让你成为无所不知道的口袋妖怪达人！

口袋特训营

■定价:18元　接受邮购



为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐，NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。

NDS终极奥技

■定价:19.8元　接受邮购



终极奥技再加印啦！根据新PSP主机的变化及软件的大幅度调整，新书做出了可以兼容新老主机的内容更新，包括全新的热门软件使用技巧，是PSP玩家必须拥有的最强工具书，不能错过。

PSP终极奥技(修订版最新加印)

■定价:19.8元　上市热卖中

电子游戏软件

2008年1～11期	9.80元
2008年(6-7合刊)	15.00元

电子天下·掌机迷

2007年第18～24期	8.80元
2008年第1、2、3、4、5、6期	8.80元

动感新势力

48～62期	9.80元
60～62期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

SO COOL(搜酷)

创刊号、冬季、06年1～12期(2、5、10、11期已售完)	15元
2007年1～12期	15元
2008年1、2、3、4期	15元

PSP终极奥技(修订版最新加印)(新)	19.80元
口袋的魅力(口袋妖怪十周年纪念)(新)	19.80元
PSP标准掌机典藏(新)	22.80元
NDS标准掌机典藏(新)	19.80元
口袋迷11普通版\豪华版(新)	19.80\29.80元
机战FAN(4)(新)	19.80元
口袋迷精华本2(新)	24.80元
NDS终极奥技	19.80元
口袋迷9普通版\豪华版	19.80\29.80元
口袋特训营	18.00元
机战FAN(2)(3)	19.80元
[illegible]MTV	19.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

NDS游戏发售表

NDS新作发售表		止统计时间：2008年4月1日	
2008年4月3日	名侦探柯南 消失的博士和找碴之塔	NBGI	PUZ
2008年4月10日	叮屁虫的节拍DS	SEGA	RAG
2008年4月17日	我是化石挖掘者	任天堂	RPG
2008年4月24日	召唤之夜	BANPRESTO	SRPG
2008年4月24日	侦探神宫寺三郎 不灭的心	ARC SYSTEM WORKS	AVG
2008年4月24日	太鼓达人DS 七岛大冒险	NBGI	RAG
2008年4月24日	梦猫DS	SEGA	ETC
2008年4月24日	火影忍者 疾风传 忍列传2	TAKARATOMY	FTG
2008年4月24日	回忆之日2	SNKPLAYMORE	AVG
2008年4月	鬼太郎 妖怪大激战	NBGI	ACT
2008年5月1日	高达纹章	NBGI	SLG
2008年5月1日	家庭教师REBORN 炎之命运	TAKARATOMY	RPG
2008年5月15日	温达利亚迷宫	IDEA FACTORY	ARPG
2008年5月15日	弧光之源2	MMV	SRPG
2008年5月22日	绯色的碎片DS	IDEA FACTORY	AVG
2008年5月22日	茶犬的房间DS3	MTO	ETC
2008年5月22日	13岁的就职体验DS	DIGITAL WORKS	AVG
2008年5月22日	幻雾之塔与剑之锭	SUCCES	RPG
2008年5月22日	制作职业棒球队	SEGA	SPG
2008年5月29日	无限边境 超级机器人大战OG传说	BANPRESTO	RPG
2008年5月29日	前线任务2089 疯狂边界	SQUARE ENIX	SRPG
2008年5月	鬼魂力量 创世纪	IDEA FACTORY	SRPG
2008年6月26日	寒蝉鸣泣之时 绊	Alchemist	AVG
2008年6月26日	模拟大楼DS	DIGITOYS	SLG
2008年6月26日	死神3rd 幻影	SEGA	SRPG
2008年6月26日	狼与香辛料	MEIDA WORK	AVG
2008年6月26日	好炖君 快乐的好炖之村	HUDSON	AVG
2008年7月31日	心跳魔女审判2	SNK PLAYMORE	AVG
2008年春	勇者斗恶龙5	SQUARE ENIX	RPG
2008年春	DS山村美纱悬疑事件	TECMO	AVG
2008年春	魔界战记 魔界王子与赤之月	日本一SOFTWARE	SRPG
2008年夏	召唤之夜2	BANPRESTO	SRPG
2008年夏	蓝龙PLUS	AQ Interactive	TAB
2008年夏	AWAY 随机迷宫	AQ Interactive	ARPG
2008年夏	吉他英雄 巡演	Activision	RAG
2008年夏	里克与约翰 消失的两幅画	Fonfun	AVG
2008年	梦魇骑士	STING	SRPG
2008年	东京魔人学院 剑风帖	MMV	AVG

朱慧宇　干脆以后PG改成月刊，页码为500页，光盘容量改为10GB好了。（隐藏小编1号机：那价格订为88RMB好了~）

读者资料　男，14岁，伤害市乾溪路乾溪新材300弄12号601室。

2008年	改造节拍战斗 龙剑2	BANPRESTO	ACT
2008年	箱庭生活 羊之村DS	SUCCESS	SLG
2008年	卡片召唤师	SEGA	TAB
2008年	闪电十一人	LEVEL5	RPG
2008年	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
2008年	GABU☆GABU	KOEI	ACT
2008年	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
2008年	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
2008年	火炎纹章DS	任天堂	SRPG
2008年	盗贼皇女	MMV	ACT
2008年	星之卡比 超级迪拉克斯	任天堂	ACT
2008年	弧光之源2 决意	MMV	SRPG
未定	王国之心 358/2天	SQUARE ENIX	RPG
未定	北欧战神传 罪孽背负者	SQUARE ENIX	RPG
未定	合金弹头7	SNKPLAYMORE	ACT
未定	仙境传说DS	Gravity	RPG



PSP新作发售表		截止统计时间：2008年4月1日	
2008年4月2日	星海传说 二度进化	SQUARE ENIX	RPG
2008年4月24日	魔幻精灵P	FALCOM	SRPG
2008年4月24日	实况口袋力量棒球P3	KONAMI	SPG
2008年4月24日	大家的地图3	ZENLIN	ETC
2008年5月1日	日本的那里	SCE	ETC
2008年5月15日	死神 魂之热斗5	SCE	FTG
2008年5月29日	瓦尔哈拉骑士2	MMV	RPG
2008年5月	MEMORIES OFF	5PB	AVG
2008年5月	MEMORIES OFF2	5PB	AVG
2008年5月	大战略7	SYSTEMSOFT ALPHA	SLG
2008年5月	冲吧！ 源先生！ 晚霞木工物语	IREM	ACT
2008年6月19日	超级机器人大战A	BANPRESTO	SRPG
2008年6月26日	水月	GN SOFTWARE	AVG
2008年6月	剑与魔法与学园	ACQLIRE	RPG
2008年夏	人偶CID	Oxygen	ACT
2008年秋	萌之2次大战(略)	SYSTEMSOFT ALPHA	SLG
2008年	梦幻之星P	SEGA	ARPG
2008年	合金装备 数字漫画2	KONAMI	ETC
未定	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG
未定	最终幻想 纷正	SQUARE ENIX	ACT
未定	皇帝的财宝	CLIMAX	ARPG

掌机迷 POCKET GAMER DVD内容导读



◆影像部分





晓霞的木工物语
反逆的鲁路修
星海传说 二次进化
怪物猎人P2G 演示影像
战神 挑战模式高手影像
太鼓达人鬼难度挑战

◆PC部分使用方法

把光盘放进PC光驱，在光驱盘符上点右键打开，然后进入PG文件夹中，里面就是PC部分的内容了。光盘中部分软件需要用WINRAR解压打开。



◆PSP当期游戏推荐

怪物猎人P2G
星海传说 二次进化
经典回顾
最终幻想战略版 狮子战争



本期附送了《最终幻想战略版》的CSO，大小273M，是日文原版的。由于怪物猎人P2G汉化版目前还在不断修正更新中，这次没有提供，以后会提供比较完善的版本。

◆NDS当期游戏推荐



超热血高校躲避球
模拟城市DS2 从古代到未来
旋风管家 大小姐大改造
暴走卡车传说 黑
吸血鬼与十字架
圣痛(LUX-PAIN)
THE 原始人
SEGA超级明星网球
机动战士高达OO

◆编辑附送

图片壁纸
贴图区图片……
音乐推荐
FC20周年纪念原声





